THÁNG 03.2006 SỐ 28
PC WORLD VIETNAM
WWW.PCWORLD.COM.VN

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC ... GHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH • CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

Thế Giới Game

VÒNG VÂY QUỶ DỮ

Giá: 7000 đồng

THÁNG 3.2006 - SỐ 28

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
Nguyễn Thu Hồng
hongnt@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Trần Trung Hải
haitt@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Trần Nhật Bình, Đặng Thanh Bình

CỘNG SỰ THAM GIA CỦA
Nhóm Bút Trẻ: Trịnh Bảo, Nguyễn Hồng Ân, Trần Huy Nam, Hoàng Anh Tuấn, Nguyễn Đức Quang, Nguyễn Thụy Đan Quyên, Nguyễn Thanh Long, Nguyễn Vũ Xuân Tùng

QUẢNG CÁO
Đoàn Ngọc Diễm Trang
trangdnd@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Đặng Thị Anh Tú
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Hữu Điều, Công Minh,
Hữu Thế, Duy An, Huy Khanh

TÒA SOẠN
291 Điện Biên Phủ, P.7, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng đại diện VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Số lượng in: 40.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 7.000 đồng.

Thế Giới Game

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

GIỚI THIỆU

5 Onimusha 3 : Demon Siege – Vòng vây quỷ dữ

2 Advent Rising – Lời tiên tri

8 The Matrix: Path of Neo – Những nẻo đường ma trận

22 Kirby: Canvas Curse – Phục sinh xứ Mộng Mơ

11 Agatha Christie: And then there were none – Và rồi chẳng còn ai...

14 I-Ninja – Ninja tí hon

18 Wild Arms 4 – Cánh tay hoang dã

20 Star Wars : Battlefront 2 – Cuộc chiến trên không

ĐIỂM GAME

23 Harry Potter and The Goblet of Fire – Harry Potter và chiếc cốc lửa

24 Total Overdose – Kẻ thế vai

25 Heroes of The Pacific – Người hùng không trung

26 Space Hack – Hiểm họa không gian

27 Ape Escape 3 – Dẹp loạn hầu tinh

28 Samurai Shodown V – Samurai quyết đấu

SẮP PHÁT HÀNH

29 Warhammer: Mark of Chaos – Thế giới hỗn mang

31 Neverwinter Nights 2 – Truyền thuyết lục địa băng

33 Jaw Unleashed – Hàm cá mập

34 Starcraft Ghost – Điệp viên vô hình

36 Lịch phát hành game 3/2006

TRỢ GIÚP

40 Cheat code

41 Hỏi – đáp

42 Những Game hay nhất 2005

CŨ MÀ HAY

38 Chrome – Chiến binh vũ trụ

SÂN GAME

47 Tháng Hai ngọt ngào và quyết liệt

PHẦN CỨNG

43 Các card đồ họa "đỉnh" hiện nay: Leadtek PX7800GT-TDH điểm tựa vững chắc

45 Gamepad Xbox 360 – Mang chất console vào PC

46 Tyan Tomcat K8E & AMD Opteron 146 – Cấu hình mới cho game

LỜI TI

ADV

RIS

Advent Rising chỉ chơi hay nếu nó tạo riêng mình.

Lâu, lâu lắm rồi, trong vũ trụ từng lan truyền một truyền thuyết cổ xưa về một ngày nào đó sẽ có một dân tộc bí ẩn, hùng mạnh hợp nhất cả vũ trụ. Hàng triệu triệu nền văn minh ở những nơi xa xăm trong thiên hà đều biết đến câu chuyện này, nhưng họ vẫn luôn hồ nghi về sự tồn tại của chủng tộc bí ẩn, mang tên gọi Con Người trong truyền thuyết kia. Chỉ duy nhất giống dân Seekers là biết được Con Người thật sự tồn tại và họ luôn e sợ sức mạnh tiềm tàng của những sinh vật nhỏ bé này. Trong vỏ bọc "những nhà thám hiểm nhân từ", dân Seekers du hành từ nơi này đến nơi khác trong vũ trụ chỉ với mục đích: tiêu diệt bất kỳ nền văn minh nào của nhân loại mà họ bắt gặp. Cho đến một ngày, cuộc chiến lan đến trạm không gian nọ, nơi sinh sống của chàng phi công vũ trụ trẻ tuổi - Gideon Wyeth. Mọi chuyện liền đổi thay. Được sự giúp sức của dân Aurelian - vốn sùng bái Con Người như Thượng Đế, Gideon khám phá được những năng lực siêu nhiên tồn tại trong cơ thể mình. Anh dùng chúng để chống lại dân Seekers, phục hận cho nhân loại. Đồng thời, khơi mào cho truyền thuyết kia trở thành hiện thực...

Nhiều siêu năng lực lạ mắt

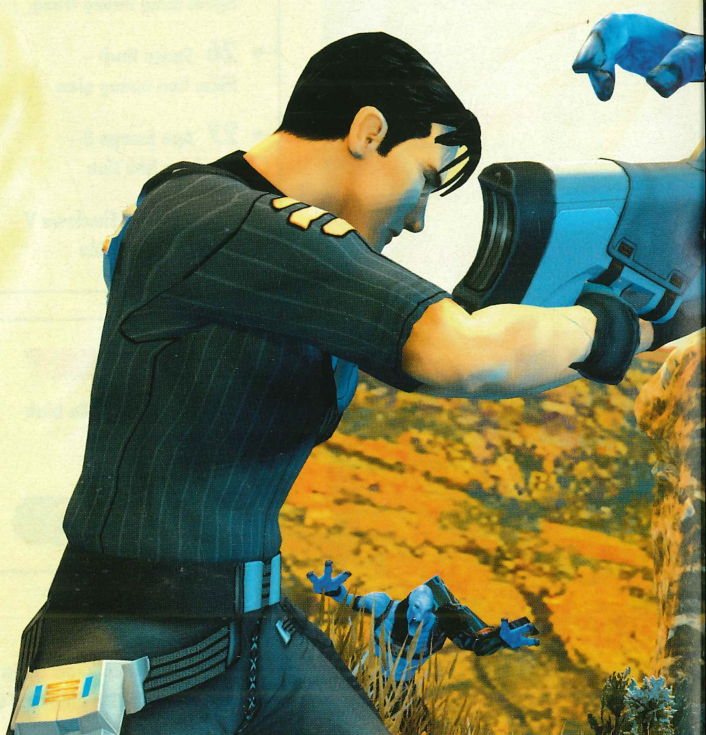
Thế đấy! Advent Rising có một cốt truyện thật ly kỳ và hấp dẫn. Đặc biệt hơn khi biết rằng, nội dung của nó (đây là tập đầu tiên của loạt game ba tập - NV) được xây dựng bởi chính học giả tưởng hấp dẫn. Chưa kể, phần kịch bản có một "cái lạ" là khi bạn tưởng đã chơi hết game và chỉ việc đứng lên tắt máy thì game lại tiếp tục thêm một đoạn nữa – chỉ để dành cho đấu trùm cuối. Thật

Dùng kỹ năng nào nhiều bạn sẽ lên cấp cái đó

ADVENT RISING	
PHÁT HÀNH	Majesco Games
PHÁT TRIỂN	GlyphX
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	09/08/2005
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	7 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIII 1,3GHz+, 256MB RAM, VGA 64MB GeForce 4+ (không hỗ trợ GeForce 4 MX), HDD 5,5GB, Windows 2K/XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	P4 2,4GHz+ hoặc Athlon64 3200+, 512MB RAM, VGA 128MB GeForce 6600+
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	AMD Athlon 64 4000+, RAM 1GB (dual), 256MB GeForce 6600, K8N Neo Platinum

Orson Scott Card (đồng tác giả) – nhà văn viết truyện khoa học giả tưởng nổi tiếng, từng đoạt hai giải thưởng cao quí về thể loại khoa học giả tưởng là Hugo Award và Nebula Award. Được đích thân nhà văn này ra tay "nhào nặn" cốt truyện, còn gì tuyệt hơn cho một game hành động như Advent Rising (AR)?

Ấy ấy, đừng hấp tấp vội! Khúc dạo đầu của trò chơi thật sự theo đúng ý đồ kịch bản. Kịch bản của game được xây dựng khá ngộ nghĩnh: đi một đoạn thật ngắn lại có phim (điều hiếm thấy trong các game hiện nay) và được dàn dựng y như một bộ phim khoa



thực sự là một trò

được phong cách cho

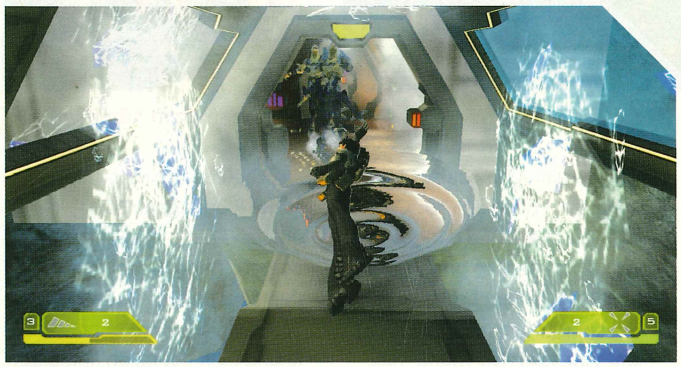
ÊN TRI

ENT

ING

bất ngờ phải không? Rất hiếm game nào trước giờ làm theo kiểu này (Killer7 là một ví dụ). Nếu là người sành xem phim, cái kiểu chiếu hết Credits (danh sách những người thực hiện) rồi lại thêm một đoạn phim nữa rất quen thuộc. Những ai không đủ kiên nhẫn theo dõi tới cùng, thì khó lòng mà biết được các thú vị này.

Lối chơi đa dạng của game lại là một "điểm nhấn" khác. Theo tông chạy-nhảy-bắn thường thấy của các game hành động góc nhìn thứ ba, trong AR bạn vừa có thể đánh võ cận chiến vừa bắn nhau "đi đùng" theo nhiều kiểu (kể cả bullet-time!), thậm chí điều khiển được một số phương tiện như tháp súng, xe địa hình



Nhờ siêu năng lực, càng về sau màn chơi dễ hẳn đi...

Scythe... và về sau là dùng những siêu năng lực hấp dẫn. Kết hợp đủ thứ "hầm bà lằng" này lại, bạn có một game "đánh đấm" ra trò với nhịp game nhanh, cùng không khí "hỗn loạn"! GlyphX không chỉ dừng lại ở việc đưa vào nhiều tính năng, mà còn chú trọng phát triển chúng theo phương châm: "Kỹ năng nào càng dùng nhiều càng nhanh lên cấp". Ví dụ bạn chơi loại súng A nhiều thì kỹ năng bắn súng A sẽ lên tay, hay sử dụng siêu năng lực B liên tục thì năng lực B lên cấp càng mau. Thế nhưng, sau "đoạn nhạc" khởi đầu suôn sẻ, AR bỗng khựng lại một cách khó hiểu. Về mặt kịch bản, dễ thấy một vài tình tiết chưa được chặt chẽ. Nhất là cách điều phối tuyến nhân vật: trừ nhân vật chính, các nhân vật còn lại "đến rồi đi" một cách đột ngột. Chẳng ai biết được cô nàng Marin Steel từ đâu ra, để rồi sau đó mau chóng gần như... bốc hơi mất dấu, hay con trùm cuối của trò chơi đặt cho người chơi nhiều nghi vấn, khi từ đầu tới cuối, game chẳng hề đề cập tới hắn? Kế đến lối chơi, có khá nhiều điểm cần phải nói. Trước hết là việc game tự động lưu theo điểm mốc (checkpoint) mà không cho người chơi can thiệp. Cái "sướng" ở đây, là game không phân thành nhiều điểm mốc mà cứ lưu đè lên một chỗ. Ai chơi qua game cũng biết, thỉnh thoảng vẫn luôn xảy ra những chuyện khó đoán trước nên kiểu lưu của AR, khá là... đau tim! Phần lưu game còn bị một lỗi rất khó chịu: khi chơi thì có lưu đàng hoàng, nhưng mỗi khi qua một đoạn phim thì lại không nhớ thiết lập độ khó và đặc biệt, lúc thoát và vào lại game các tập tin lưu đã biến mất! (Cũng may đã có cách khắc phục tình trạng này - NV). Mục hướng dẫn đầu game cũng có chút rắc rối khi không có tính năng nhắc lại người chơi phải làm gì, cộng thêm bảng Objectives chưa chi tiết, nên nếu không tập trung người chơi sẽ bối rối ngay. Mảng lái xe còn nhiều lỗi vặt: thi thoảng mất súng trên nóc, xe lâu lâu bị cháy rồi lại hết...

Một điểm khác của AR cũng đáng xem xét là độ khó. Trò chơi có tất cả ba cấp thiết lập độ khó, chúng khác nhau

Phi thuyền – một trong những phương tiện trong game

Con trùm cuối – Hắn là ai?

Một đoạn phim hấp dẫn!

ở số lượng đối thủ xuất hiện cũng như "độ dai" khi đối đầu. Sẽ không có gì đáng nói trừ phi đối thủ chỉ biết lao vào bạn như những con thiêu thân (ở mức Hard, chúng nhiều đến độ người viết phải... bỏ chạy thay vì đánh!). Nhưng đôi lúc chúng lại "vui vẻ" cho bạn đứng kế bên cạnh nữa đấy. Cũng may, phần đấu trùm "vớt vát" được phần nào cho mảng đánh nhau, khi bạn phải dùng mẹo để đối đầu với chúng. Nhưng nguyên nhân lớn nhất làm giảm đáng kể thử thách, lại nằm ở phần đỉnh nhất của game: sử dụng siêu năng lực. Không phủ nhận sử dụng sức mạnh này làm cho trò chơi thêm hào hứng, tuy nhiên có lẽ do làm "quá tay" nên chúng mạnh quá đáng – nhất là kỹ năng đẩy (Surge), chỉ cần đạt cấp cao thì bạn có thể hiên ngang... càn tới như trong chốn không người, mặc cho máy có đông cỡ nào đi chăng nữa! Chính việc này làm cho các giai đoạn về sau bỗng chốc dễ dàng hẳn.

Mang tiếng sử dụng engine Unreal để dựng hình, nhưng kết cấu hình ảnh của AR khá đơn giản, không cầu kỳ. Cách tạo hình của game gần giống với các trò chơi có phong cách hoạt họa (X-Men Legends II: Rise of Apocalypse, The Hulk), chủ yếu xoáy vào mảng màu sắc bắt mắt và rực rỡ hơn là đi sâu vào chi tiết. Dù là nội hay ngoại cảnh, game cũng mang đến cho bạn một cảm giác trang nhã, dễ chịu. Có điều, phần tạo hình nhân vật hơi kỳ lạ. Nhà phát triển đã khéo "cân bằng" hình thể nhân vật, khi cho chúng có những đôi chân dài... gấp đôi cả thân mình! Tác giả thích nhất là việc thể hiện những hiệu ứng, đặc biệt là các làn sóng chấn động lan tỏa khi dùng siêu năng lực, trông thật lạ mắt.

Nếu quan sát tinh tế hơn một chút, hẳn bạn sẽ thấy tông hình của game khá quen, đã bắt gặp ở đâu đấy: hình ảnh những con quái vật mập lùn, nhiều màu sắc sặc sỡ nhảy loi choi; bất chợt xuất hiện các con quái vật to lớn, gồ ghề, với chóp đầu hình thoi hoặc tam giác. Bạn đã chơi Halo: Combat Evolved? "Cái khuôn" của AR đấy! Thậm chí ngay cả giao diện trong game cũng na ná...

ƯU

- Cốt truyện khá.
- Lối chơi biến hóa, hấp dẫn với các pha đấu siêu năng lực.
- Nhạc nền lôi cuốn.

KHUYẾT

- Tổng thể game bị ảnh hưởng quá lớn bởi phong cách Halo.
- Hình ảnh đơn giản.
- AI yếu.

Điều đáng mừng cho bản game PC là "gánh nặng" không ổn định khung hình của bản console (từng bị dân tình ca thán khá nhiều), đã được chỉnh sửa, tuy vẫn còn một hai cảnh khung hình đột nhiên khá chậm, như màn Crossed Lines: Part A (Chapter 5) ở hành tinh của người Aurelian. Tuy nhiên, xác suất xảy ra rất nhỏ, nên cũng không ảnh hưởng lớn tới quá trình chơi.

AR có sự góp sức của studio Tommy Tallarico Studios – được thành lập bởi nhà soạn nhạc kỳ cựu Thomas V. "Tommy" Tallarico, người từng tham gia soạn nhạc cho hơn... 300 tựa game. Âm nhạc của game phải nói không chê vào đâu được, có "tông" khá giống các phim khoa học giả tưởng, được đầu tư kỹ lưỡng và chuyển tải được tình tiết của khung cảnh đến với người chơi: khi dồn dập hào hùng, lúc trầm lắng xa xôi. Tuy nhiên, có lẽ do khâu phối âm hậu trường chưa ăn ý, nên đôi lúc chúng lại "hoạt động" bất thường không phù hợp với hoàn cảnh. Các phần âm thanh còn lại, kể cả mảng lồng tiếng nhân vật chỉ vào loại "thường thường bậc trung".

KINH NGHIỆM

- Nên dùng siêu năng lực đẩy (Surge) thường xuyên, sẽ rất có lợi khi đánh nhau đông.
- Lúc chơi nếu thấy quá khó, hãy đổi độ khó trong Option.
- Đứng yên sẽ hồi phục máu.
- Tạo thư mục tên "saves" (không có ngoặc kép) trong thư mục "system" của game, để giải quyết tình trạng không lưu game được.

Nói gì thì nói, về tổng thể Advent Rising thật sự vay mượn khá nhiều phong cách từ các game, phim để làm "nền" cho mình – chẳng hạn "học" nội dung của bộ phim hoạt hình Titan A.E cho cốt truyện, lấy vẻ bề ngoài của Halo để biến hóa lối chơi. Không phủ nhận, trò chơi có những điểm riêng nổi bật như ứng dụng siêu năng lực, chơi game cứ như đang xem phim nhưng chúng thật sự quá ít để có thể che lấp được cái vốn "vay mượn" quá rõ ràng. Nói cách khác, Advent Rising chỉ thực sự hay nếu tạo được phong cách của riêng mình.

HỒNG ÂN
hong.an@but-tre.com

VÒNG VÂY QUỈ DỮ

ONIMUSHA 3 DEMON SIEGE

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Sự xuất hiện hai nhân vật chính chẳng những không làm cho trò chơi bị "loãng" mà trái lại còn chặt chẽ, hay hơn rất nhiều. Đó chính là điểm thành công lớn nhất của game.

Đã từ lâu, giới chơi game trên 2 hệ máy PC và console luôn có những "ganh tỵ" nhất định với nhau, xuất phát từ những trò chơi đặc thù trên từng hệ máy mà họ đang "đeo đuổi". Nếu như trên console, người chơi khó có thể thưởng thức trọn vẹn cảm giác bắn nhau "thực và đã" trong các game bắn súng FPS, hay tham gia vào những trận thư hùng nảy lửa trong các game dàn trận chiến thuật, thì ngược lại, giới chơi game PC cũng luôn khao khát được "dấn thân" vào những cuộc chiến đấu, phiêu lưu hấp dẫn của game hành động – phiêu lưu trên hệ console. Hầu hết các game dạng này trên console đều do những "đại gia" Nhật Bản (xứ sở của các dòng máy console) sản xuất và phát hành nên rất khó có cơ hội để dân "chuột và bàn phím" được thử sức với chúng. Họa hoằn lắm mới có một vài game trong số này được chuyển thể sang PC, chẳng hạn như ba phần đầu của loạt game Resident Evil, hoặc phần 4 của Dynasty Warriors, v.v... và rất may, có cả phần 3 của loạt game thuộc vào hàng "đỉnh" mà chúng tôi muốn giới thiệu với các bạn: Onimusha 3: Demon Siege, được chuyển sang PC bởi hãng SourceNext.

Đảo lộn thời gian...

Onimusha 3 tiếp tục câu chuyện về cuộc chiến chống lại tên quỷ chúa Nobunaga, một lãnh chúa sau khi chết trận đã bán linh hồn cho quỷ để được hồi sinh với sức mạnh khủng khiếp. Trong phần này, người chơi gặp lại nhân vật chính: chàng Samurai, Samanosuke Akechi. Giờ đây, khi Nobunaga tái sinh, hắn trở nên nguy hiểm hơn rất nhiều lần. Y nắm trong tay một thiết bị tương tự như cỗ

ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE

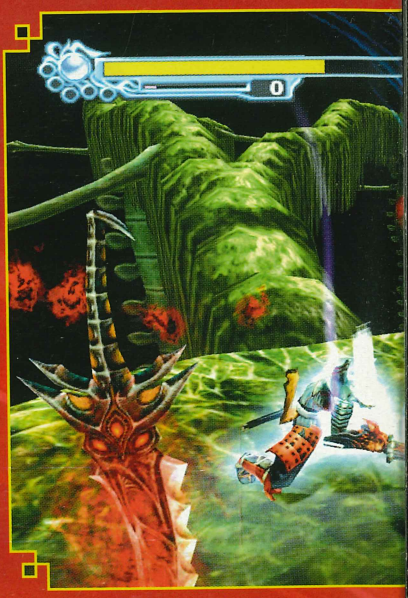
PHÁT HÀNH	Capcom
PHÁT TRIỂN	SourceNext
THỂ LOẠI	Hành động/Phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	01/12/2005
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	2 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 1,5GHz+, 256MB RAM, VGA 64MB GeForce 3+, HDD 1,5GB, Windows 2K/XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	P4 2,4GHz+ hoặc Athlon64 3200+, 512MB RAM, VGA 128MB GeForce Ti4200+
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	AMD Athlon 64 3700+, RAM 1GB (dual channel), 128MB GeForce 6600GT, MSI K8N Neo4

máy thời gian, do tên "bác học quỷ" Guildenstern chế tạo, có khả năng đưa Nobunaga cùng lũ âm binh vượt thời gian đến bất cứ thời đại và địa điểm nào chúng muốn. Và thế là một buổi sáng năm 2004, giữa Paris hoa lệ bỗng xuất hiện bầy quỷ dữ ghê tởm, tàn sát bất kỳ ai chúng gặp trên đường. Định mệnh được sắp đặt, Samanosuke được dịch chuyển đến Paris của thế kỷ 21 để tiêu diệt lũ quỷ và bằng mọi cách ngăn chặn Guildenstern hoàn thành công việc của mình: kích hoạt công đoạn cuối của cỗ máy thời gian, để đưa Nobunaga cùng toàn bộ lũ tay sai đến được Paris. Trong khi đó, thanh tra cảnh sát Jacques Blanc, người được vận mệnh lựa chọn, lại dịch chuyển ngược đến Nhật Bản vào thế kỷ 16, cùng Samanosuke đang ở thế kỷ 21 triệt tiêu kế hoạch đầy tham vọng của Nobunaga. Một cuộc chiến đấu mới, nhằm tiêu diệt tên quỷ vương Nobunaga, hấp dẫn và lạ lùng lại bắt đầu...

Hai chiến binh, một sứ mệnh

Thật ra, đối với những fan ruột của thể loại hành động – phiêu lưu nói chung, và của dòng game Onimusha nói riêng, việc điều khiển 2 hoặc nhiều nhân vật trong suốt một trò chơi không phải là chuyện quá lạ lẫm. Tuy nhiên, đa phần các game thường theo kiểu điều khiển một nhân vật chính chủ đạo, các nhân vật khác chỉ là "phớt" qua nhẹ nhàng. Riêng với Onimusha 3, Capcom đã làm thỏa mãn người chơi khi xây dựng kịch bản để Jacques Blanc trở thành một nhân vật chính thứ hai bên cạnh chàng Samurai Samanosuke, chứ không chỉ là một "vai diễn phụ" nữa. Đây là một sáng tạo rất đáng ghi nhận và tạo ra một làn gió mới, khi Samanosuke vốn đã quá quen thuộc với người chơi qua hai phần trước của dòng game. Nhìn chung, thời lượng mà người chơi điều khiển Jacques gần như bằng với khi điều khiển Samanosuke. Vì vậy, vai trò của nhân vật Jacques cũng quan trọng không kém vai trò của chàng Samurai.

Một kịch bản được sắp xếp cực kỳ khéo léo và hợp lý, đan xen giữa quá khứ và hiện tại, giữa Paris hoa lệ của thế kỷ 21 và nước Nhật âm u, phong kiến của thế kỷ 16. Cái cách dẫn dắt cốt truyện để "chuyển" người chơi từ nhân vật này sang nhân vật kia là một trong những điểm hay nhất của trò chơi. Nhờ vào những tình huống cần phải bổ trợ cho nhau giữa hai nhân vật, trò chơi đã thực hiện việc chuyển đổi này rất khéo léo và hợp lý. Có thể nêu một ví dụ tiêu biểu cho nhận định này: ở cảnh ngôi đền dưới biển (Undersea Temple) bạn phải điều khiển hai nhân vật tại cùng một địa điểm, nhưng khác thời gian, phải chuyển những món đồ cần thiết cho nhau thông qua "nàng tiên" Ako. Nếu như ở hiện đại, Samanosuke không thể vào được một cánh cửa vì bị nước ngập che mất lối đi, thì trong quá khứ, Jacques lại có thể vào được nhờ khả năng "đu dây" của mình để lấy viên đá, chuyển lại cho Samanosuke mở cửa, v.v... Những tình huống tương tự như vậy xuất hiện rất nhiều và được sắp đặt hợp lý, giúp tăng giá trị của nhân vật chính thứ 2, khiến game trở nên mới mẻ, hấp dẫn. Sự xuất hiện của hai nhân vật chính chẳng những không hề làm cho trò chơi bị "loãng" mà trái lại còn chặt chẽ và hay hơn rất nhiều. Đó chính là điểm thành công lớn nhất của game.



Chàng võ sĩ đạo trên... đỉnh tháp Effel

Jacques Blanc "tả xung hữu đột" giữa vòng vây kẻ thù

Hành động - phiêu lưu

Ngay từ phiên bản đầu tiên, Onimusha đã là một trong những game "định hình" phong cách chiến đấu "đã tay" và "đã mắt". Vì vậy, ngoài sự xuất sắc về kịch bản, dòng game còn được yêu thích bởi yếu tố hành động của mình. Và ở Onimusha 3, thế mạnh này tiếp tục được phát huy một cách tối đa. Như các phần trước, nhân vật chính có nhiều đòn đánh, kiểu chém khác nhau và nhìn chung đòn nào cũng rất dứt khoát, đậm chất samurai. Với sự xuất hiện của Jacques, người chơi được tận hưởng một hệ thống chiến đấu mới, các vũ khí đặc trưng mới, bên cạnh hệ thống chiến đấu của Samanosuke đã được chỉnh sửa. Nhìn chung, dù hai nhân vật có khác biệt về vũ khí, nhưng phong cách chiến đấu thì tương tự nhau: rất đa dạng về chiêu thức và nhanh gọn trong cách thể hiện. Đối phương xuất hiện gần như liên tục, nhiều "chủng loại" khác nhau từ bé đến lớn. Người chơi sẽ tha hồ múa kiếm liên tục để khám phá những đòn thế hay và đẹp mắt, đồng thời nhờ bọn quỷ đông đảo mà bạn có thể hút được nhiều linh hồn để nâng cấp cho những cây kiếm, cây thương yêu quý (một yếu tố đặc trưng của dòng game). Người viết đặc biệt "kết" cặp song kiếm Tenso của Samanosuke, và cây thương hai đầu Raisen của Jacques, bởi đây là hai thứ vũ khí có tốc độ xuất chiêu rất nhanh. Khi chơi tuyệt chiêu thì không thể có thứ vũ khí nào đẹp mắt và hiệu quả hơn cặp Tenso: hàng chục nhát chém tung ra liên tục, trong vài giây cả màn hình sáng lòa lên như... được chiếu đèn pha, rất tuyệt. Đó là còn chưa kể đến các chiêu "critical" (dứt điểm nhanh) cực kỳ ấn tượng, mà mỗi lần thực hiện được, chắc chắn bạn sẽ không thể không thốt lên những tiếng trầm trồ xuýt xoa.

Những con trùm vẫn là những thử thách khá khó chịu cho người chơi. Các "ngài"

Cuộc quyết đấu cuối cùng

Một câu đố khá thú vị

samurai to kềnh, những con heo rừng hai đầu, bác học Guildenstern, tên quỷ sứ "dai nhách" Ranmaru... đều mang đến những khó khăn nhất định, và cần đến những kỹ năng nhanh tay, lẹ mắt đặc trưng của dòng game console. Tuy nhiên, ở mặt này nếu xét kỹ một chút thì trò chơi vẫn chưa có những đột phá trong cách đấu trùm; chẳng hạn, cần phải dùng thêm chút mưu mẹo hoặc đại loại như vậy. Hầu hết những pha quyết đấu này, hình thức chủ yếu vẫn theo kiểu "đấu máu" là chính, vừa "xả" con trùm vừa "ăn máu" cho đến khi nó gục thì thôi... Hy vọng trong phiên bản tiếp theo, những pha đấu trùm sẽ có cải tiến tích cực hơn nữa.

Yếu tố phiêu lưu, giải đố của Onimusha 3 vẫn tiếp tục được phát huy tốt, từ "nền móng" vốn đã rất "chắc chắn" của các phiên bản trước. Đặc biệt ở phần ba này, nhờ vào sự xuất hiện của nhân vật phụ thứ hai, mặt giải đố tìm đường của game hấp dẫn hơn rất nhiều với những tình huống bổ trợ qua lại giữa Samanosuke và Jacques. Sử dụng thế mạnh riêng của mỗi người, thay đổi sự vật ở quá khứ và hiện tại chính là những chìa khóa để bạn giải được các tình huống đánh đố của trò chơi (ví dụ ở quá khứ, Jacques trồng một hạt mầm xuống dám đất, thì ở hiện tại nó đã trở thành một thân cây to để Samanosuke có thể bám vào leo xuống). Ngoài ra, Onimusha 3 còn đưa vào các câu đố nhỏ rất thú vị. Chúng đóng vai trò là "ổ khóa" của những chiếc hộp chứa các viên "jewel" để nâng cấp thanh máu và "mana". Đó là các bảng ghép hình, người chơi phải di chuyển các mảnh ghép với số lần quy định để nối được một con đường từ điểm bên trái sang điểm bên phải của bảng ghép. Dù chỉ là một câu đố nhỏ nhưng không phải là dễ, vì thế càng kích thích người chơi phải giải cho bằng được, vừa để thỏa mãn, vừa để lấy được phần thưởng hấp dẫn trong hộp. Tóm lại, với logic của các tình huống đánh đố được sắp đặt khéo léo, cùng những câu đố nho nhỏ thú vị, khía cạnh phiêu lưu của Onimusha 3 được thực hiện gần như không thể tốt hơn, làm hài lòng những fan "gạo cội" nhất của dòng game.

Đồ họa - Âm thanh

Nếu để ý, bạn sẽ thấy hầu hết các trò chơi do những "đại gia" Nhật Bản sản xuất từ trước đến nay đều rất mạnh về mặt đồ họa (không phải mạnh theo khía cạnh công nghệ như dùng nhiều kỹ xảo, hiệu ứng... mà là theo mức độ thẩm mỹ). Với Onimusha, thế mạnh này được thể hiện rất rõ ràng, đặc biệt là ở 2 điểm quan trọng: động tác và chân dung nhân vật. Các pha ra đòn và di chuyển của Samanosuke cùng Jacques cực kỳ thật và sống động, khiến người chơi muốn được chiến đấu liên tục để thưởng thức những động tác đẹp mắt này. Những đường gươm dọc ngang loang loáng, những pha di chuyển né đòn, và đặc biệt là các cú "Critical" cực nhanh (chỉ kịp thấy bóng nhân vật) được 2 nhân vật chính phô diễn cực kỳ "nhuyễn" nhờ vào kỹ thuật mô phỏng động tác người thật (motion capture). Đây chính là tâm điểm để Capcom tối ưu hóa khía cạnh hành động của trò chơi. Tiếp theo là phần chân dung nhân vật: cũng như trong phần đầu, chàng Samurai Samanosuke vẫn là "hóa thân" của nam diễn viên điển trai của điện ảnh Nhật - Takeshi Kaneshiro (Kim Thành Vũ), còn nhân vật mới Jacques thì mang gương mặt của Jean Reno, diễn viên nổi tiếng người Pháp từng tham gia các bộ phim như The Professional, Wasabi, Ronin... và mới đây nhất là The Da Vinci Code. Với sự xuất sắc của các chuyên gia đồ họa, những diễn viên này như thật sự "sống" trong bối cảnh của trò chơi bởi độ thực và biểu cảm của từng gương mặt quá hoàn hảo. Đó là chưa kể đến các "vai phụ" khác như Michelle, Henri, Heihachi, Ranmaru, Nobunaga... cũng được khắc họa chân dung rất kỹ càng, sống động.

Một yếu tố nữa, không thể không nhắc đến ở phần đồ họa, là các đoạn phim CG (Computer Graphic) cực kỳ ấn tượng, đặc biệt là đoạn phim mở đầu trò chơi thật sự đã làm mê mẩn người chơi. Phần đồ họa này được thực hiện bởi Robot, đội ngũ đồ họa chuyên thực hiện những đoạn phim CG cho các trò chơi lớn (Final Fantasy VII, VIII, Clock Tower 3, Onimusha phiên bản đầu...).

Các yếu tố khác như nội, ngoại cảnh của game cũng khá đẹp mắt, chỉ có điều khi chuyển từ màn hình tivi (của hệ máy console) sang màn hình vi tính, hình ảnh lại trở nên quá... nét và vì vậy, một số chi tiết bị "phô" ra các góc cạnh, mất đi độ mịn cần thiết, thật đáng tiếc.

Phần âm thanh của trò chơi thì thật sự vẫn chưa xuất sắc, ngoại trừ mảng lồng tiếng khá tốt và biểu cảm. Còn lại, những âm thanh chiến đấu như tiếng vũ khí va chạm, tiếng gầm gừ của lũ âm binh, âm thanh ngoại cảnh vẫn còn hơi nghèo nàn và chưa tạo được ấn tượng.

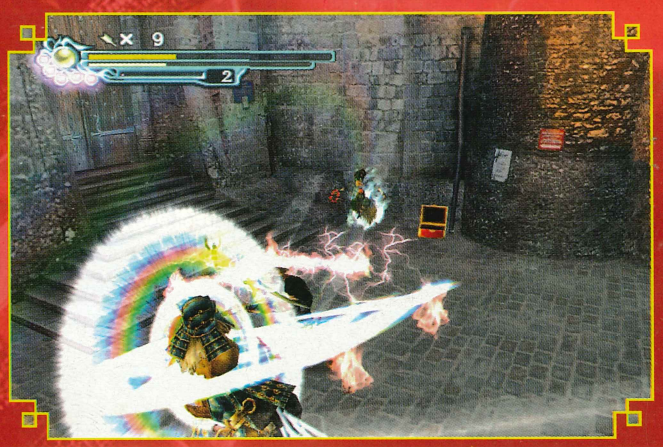
Lời kết

Một đồng nghiệp của người viết, vốn cũng là một fan "gạo cội" của dòng game Onimusha qua 2 phiên bản trước, lại tỏ ra không "mặn mà" mấy với Onimusha Demon Siege. Anh cho rằng việc mang một chàng Samurai của thời phong kiến Nhật Bản "thả" vào giữa Paris hiện đại với xe hơi, nhà hàng, cửa hiệu... đã làm cho người chơi gần như bị "shock" và gây phản cảm nơi các fan trung thành. Có lẽ cũng có rất nhiều người có cảm giác như vậy đối với Onimusha 3. Tuy nhiên, theo ý kiến riêng, các yếu tố mới này có nhiều mặt tích cực đấy chứ. Để tránh đi vào lối mòn, xem ra đây cũng là một cách làm khá hợp lý của nhà sản xuất. Tất nhiên, ai cũng có ý kiến riêng của mình, còn bạn thì sao?

HUY NAM
huy.nam@but-tre.com

ƯU
- Cách chơi đan xen giữa 2 nhân vật chính hấp dẫn, thú vị.
- Phối hợp và cân bằng tốt giữa 2 yếu tố hành động – phiêu lưu.

KHUYẾT
- Cách thức diệt trùm chưa đột phá.
- Âm thanh chưa xuất sắc.



Tuyệt chiêu từ cặp song kiếm Tenso làm sáng loà cả màn hình

Ấn tượng đầu tiên bao giờ cũng quan trọng, TMPON đã "thành công" trong việc giành được những ánh mắt... thiếu thiện cảm của giới chơi game ngay từ giây phút ban đầu...

NHỮNG NẺO ĐƯỜNG

Làm gì để một game chuyển thể từ phim đạt được thành công như ý? Có một "công thức" chung là nhào nặn game sao cho hội tụ đầy đủ các yếu tố thành công và bản sắc của bộ phim, ít nhất cũng lôi kéo được lượng fan không nhỏ nhờ thương hiệu từ phim. Nắm được điều đó, hãng Shiny đã tìm ra cách để biến The Matrix – Path Of Neo (TMPON) thành game bắt buộc phải có trong bộ sưu tập của các fan bộ phim Ma Trận. Nhưng ý tưởng là một chuyện, còn thực hiện được lại là một chuyện khác. Sau chuỗi thời gian miệt mài chăm sóc cho "đứa con" cuối trong gia đình game Ma Trận đầy những chiến tích... thất bại, cuối cùng TMPON cũng được phát hành trong sự e dè của mọi người: "Liệu nó có đáng giá không? Liệu Shiny có thể đưa TMPON đến đỉnh cao?". Bạn sẽ có câu trả lời ngay đây, trong bài viết này.

MA TRẬN...

Đến tận bây giờ, không ai có thể vỗ ngực tự hào mình hiểu hết các ẩn ý của Ma Trận, bộ phim khoa học viễn tưởng kể về chàng hacker Thomas Anderson, một con người bình thường như bao người khác. Nhưng có người không tin như vậy, đó là Morpheus, người sẽ giải thoát Aderson khỏi những ảo giác về thế giới anh coi là thật, nhưng thật ra là một thế giới được lập trình sẵn bởi những cỗ máy. Kể từ giây phút Anderson thoát khỏi mộng ảo, người ta bắt đầu gọi anh là Neo, cách chơi chữ của từ One - số một. Họ tin rằng Neo là người duy nhất có thể cứu thế giới thực và đặt dấu chấm hết cho cuộc chiến dai dẳng nhiều năm giữa con người và máy móc. Một quãng hành trình dài tìm câu trả lời về số phận cho Neo đang nằm trong tay bạn, bởi, bạn là Neo, ngay từ lúc bắt đầu nhận được cú điện thoại kỳ bí...

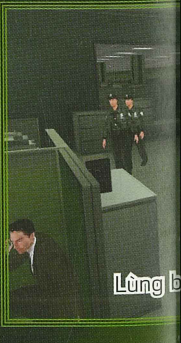
"TA BIẾT KUNG – FU!"

Vừa là một cao thủ quyền cước, vừa là một người có sức mạnh tinh thần giỏi hơn hết thảy, đó là 2 yếu tố khiến Neo trở thành The One huyền thoại. Trước hết là bản lĩnh võ thuật của anh. Thật sự không thể phủ định nghệ thuật chiến đấu trong game "đẹp như phim": đòn thế dứt khoát, rõ ràng và thuyết phục. Đây là điểm hấp dẫn nhất, rất dễ khiến người chơi... ghiền nặng. Bằng cách kết hợp các phím di chuyển, nhảy, tấn công thường, tấn công

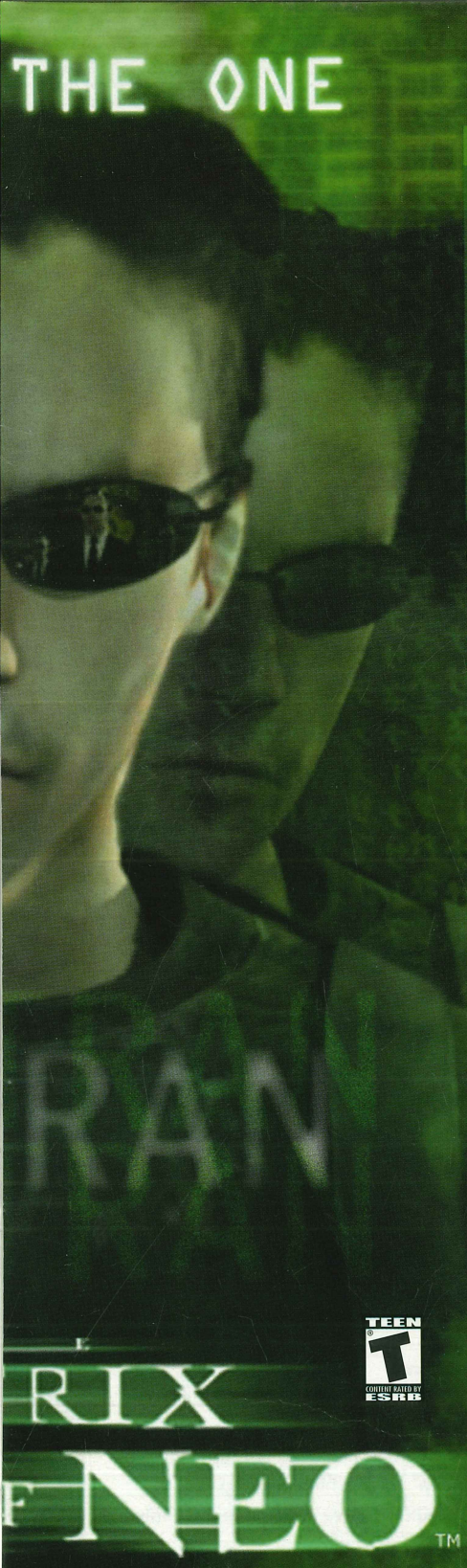
Ấy, tên Smith này thật khó xơi!

Cảnh quay này đã làm nên tên tuổi của bộ phim Ma Trận.

Đấu súng thật dữ dội, nhưng lại khó xoay trở


Lùng b

THE ONE



THÔNG TIN GAME

PHÁT HÀNH	Atari
SẢN XUẤT	Shiny Entertainment
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	07/11/2005
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	5 CD
CẤU HÌNH	PIV 1,8 GHz+; RAM 512MB; VGA 128MB Geforce FX 5200 trở lên; HDD 6GB; Windows 2000/XP. * Không hỗ trợ Geforce 4 MX
ĐỀ NGHỊ	PIV 2,8 GHz hoặc AMD Athlon64 3700 + trở lên; RAM 1GB; VGA 128MB Geforce 6600 trở lên.

đặc biệt và Focus, đối thủ của Neo sẽ bị ám ảnh bởi cách bạn điều khiển anh đánh bại họ. Những cú đấm trời giáng tối tăm mặt mũi, cộng thêm những chiêu bay nhảy lả lướt, tránh né linh hoạt, chính sự đơn giản như thế nên nhanh thôi, bạn sẽ thành tựu tuyệt học "công phu". Một thế ném mạnh khiến đối phương trượt dài trên đất, hay một chuỗi liên hoàn bắt đầu bằng cảnh Neo dấm tới tấp vào thân thể đối phương (y chang... cái mền rách!) và kết thúc bằng một cú sút vào mặt khiến gã văng dính tường! Mọi đòn thế đều được mô phỏng đầy tính nghệ thuật giống bộ phim nguyên tác, nên đẹp không thể chê vào đâu được. Nó sẽ tạo cho bạn cảm giác hành động đúng nghĩa sẽ khó khăn lắm bạn mới thoát ra khỏi cảm giác ấy một khi đã bắt đầu biết Kung Fu là gì!

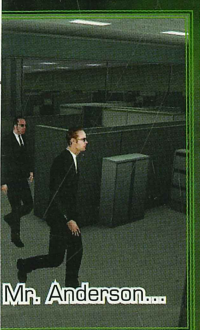
Bên cạnh "sức mạnh cơ bắp" là những khẩu súng thượng thặng. Nhưng, bạn không có cảm giác đang sử dụng cái gọi là súng. Sức công phá của khẩu súng lục và súng shotgun hẳn nhiên khác nhau rất nhiều. Vậy mà phản ứng của đối phương thì khá giống nhau, yếu ớt và thiếu tinh tế: thân thể văng lên hoặc rung giật thô thiển... Bản PC không có chức năng tự động khóa mục tiêu nên khá dễ bắn đối tượng ở gần. Nhưng điều đó vẫn không "cứu vớt" được số phận bi thảm của các pha đấu súng – chúng đều trở nên vô nghĩa chừng nào camera khó chịu của game còn tồn tại, thậm chí bạn còn cảm giác mình đang bắn vào không khí. Thế là những ý nghĩ u ám lại đến với bạn:" Mình bắn dở!". Rồi bạn "nổi khùng", vứt súng, lao vào... đánh tay đôi mà quên đi một sự thật phũ phàng: súng ống cùng dạn dược là cách tiêu diệt đối phương nhanh nhất.

Hỗ trợ cho những đòn thế mạnh mẽ và những phát súng... trật lất là quyền năng của Neo: Focus, một đặc trưng rất riêng của Ma Trận. Shiny đã biết cách biến nét độc đáo đó thành một công cụ chiến đấu tuyệt vời - khi dùng nó, thời gian như ngừng trôi. Ta thấy rõ đường bay của những viên đạn và dễ dàng xoay người lộn một vòng ngoạn mục né tránh, hay ta có thể chạy trên tường nhẹ nhàng như đi bộ trên mặt đất, từ đó dùng tường làm bàn đạp tung mình như cánh đại bàng, bắn xối xả xuống những vật thể di động trên mặt đất theo một góc rộng mở... Càng xâm nhập sâu vào game, bạn càng giúp Neo hoàn thiện năng lực bản thân, từ từ phá vỡ các luật lệ gò bó của trọng lực để bay bổng một cách tự do...

Song hành cùng lối chơi đánh đấm liên tục là một chút giải đố đòi hỏi rất ít trí tuệ, một chút hành động lén lút (stealth action)... thiếu hồi hộp, và một chút bắn súng "mãnh liệt" kiểu Beach Head 2000. Nói một cách lạc quan, chúng không làm bạn thất vọng, mà càng khiến bạn đắm đuối với lối chơi đầy cảnh hành động sau những giây phút tạm xa rời. Còn nói theo lối bi quan thì những cái "một chút" đó có chung đặc điểm là rất ít tính hấp dẫn, hay nói theo kiểu dân dã là "chán phèo".

LỒNG GHÉP XẤU VÀ TỐT

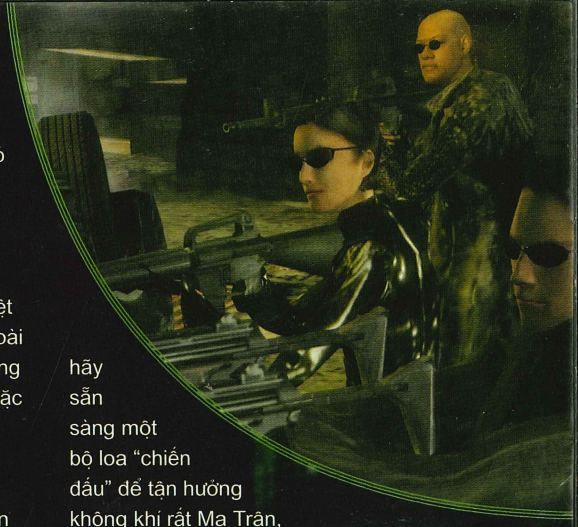
Tất cả những gì hãng phát triển muốn thể hiện là một tác phẩm chân thật và càng gần với bản gốc càng tốt. Những phần trăm khác biệt còn lại phụ thuộc vào sức sáng tạo bay bổng của họ. Dựa trên bộ khung kịch bản từ bộ phim Ma Trận, Shiny đã có thêm nhiều mặt sáng tạo lồng ghép vào, không xuất sắc đến mức có thể làm những fan khó tính của bộ phim phải mềm lòng, nhưng ít ra cũng đủ


Mr. Anderson...

Chọn viên thuốc xanh hay đỏ?

Một pha bay người kết liễu đẹp

Kung-fuuuuuuuu...



để giữ chân người chơi lần đầu tiếp xúc với game. Tôi đánh giá cao trường đoạn giữa trong game, chúng khá hài hòa và biết cách gây phấn khích nơi người chơi. Khúc giữa thôi nhé, còn khúc đầu với một chuỗi hướng dẫn dài lê thê (dù đầy đủ), và khúc cuối thiếu đi tính ác liệt của cuộc chiến cuối cùng, đã khiến game mở đầu bằng một... "cục tức to đùng" và kết thúc bằng sự hụt hẫng! Cũng không thể không nhắc đến phần phụ đề không khớp và các đoạn phim cắt nối chớp nhoáng, đã "góp công" giảm sức hấp dẫn từ phim sang game. Nếu chưa từng xem Ma Trận, chắc chắn bạn sẽ chẳng hiểu chuyện gì đang xảy ra trong game.

Dù để mất nhiều lời khen từ các nhà phê bình, nhưng không ai có thể phủ nhận rằng dấu ấn mà những khoảnh khắc hành động trong game để lại là cực kỳ ấn tượng! Như một sự sắp đặt của vận mệnh, Neo sẽ phải thường xuyên "Mãnh hổ địch quần hồ" - một chọi số đông (ít thôi, cỡ... vài chục người). Những lúc như thế thường hỗn loạn về khung cảnh và rối ren về góc quay, bạn cứ nhấn chuột liên tục về mọi phía, đánh dấm tứ tung, bất cần biết mình đang tấn công ai và cũng rất khó biết ai đang tấn công mình. Kết quả là đo đất thoải mái. Có một "âm mưu" đen tối giữa những lỗi về camera, bắn súng và điều khiển của game. Chúng kết hợp thành một chuỗi liên hoàn, ngầm móc ngoặc với nhau biến hệ thống chiến đấu rất "sướng tay" thành một đống hỗn độn và đôi khi thật khó chịu. Thật tiếc vì bản chất của hệ thống chiến đấu rất có tiềm năng, từng làm cho người chơi xuýt xoa, trầm trồ.

Đáng ghét hơn hết thảy trong các khuyết điểm của game là những đối thủ của bạn. Chúng vốn không có gì khác biệt trừ khả năng hồi máu và dai sức hơn, ngoài ra, chúng đánh đấm y chang nhau và cũng dễ bị bạn đập... "nhừ đòn" như thường. Đặc biệt với một số ít con trùm, khả năng hồi phục máu của chúng nhanh không chịu được, hết sức vô lý và bực mình! Chỉ vài giây sau khi lãnh trọn chuỗi đòn liên hoàn vô cùng kinh khủng của Neo là chúng lại lành lặn như chưa bao giờ bị đánh cả! Điều này, hẳn sẽ làm những người nóng tính phải nản lòng, nếu bạn không đủ bình tĩnh thì hãy khoan cài đặt Ma Trận.

ĐỒ HỌA - NỖI THẤT VỌNG TỪ BỘ PHIM

Tuy không hy vọng game sẽ thực hiện được kỳ tích 802 hiệu ứng đặc biệt như bộ phim "The Matrix Revolutions", nhưng thực sự, tôi cũng không ngờ đồ họa của game tồi đến thế. Thậm chí bản PC còn xấu hơn hệ console nhiều lần, trường hợp rất hiếm xảy ra ngày nay. Các mô hình, vật thể như được cấu tạo từ những nguyên vật liệu "tồi" nhất, dối khi vỡ vụn và đầy răng cưa. Một lớp màu vừa mắt che phủ sự thô kệch trên cùng engine vật lý Havock chỉ là tạm đủ để thỏa mãn thị giác ngày càng khắt khe của người chơi. Còn những Neo, Trinity, điệp viên Smith... dù trông khá giống phim đấy, nhưng bộ cảnh lại cũ kỹ, không đen bóng ấn tượng và đặc biệt là chuyển động lộ ra nhiều đường nét thô thiển đến ngỡ ngàng. Song hành với sự yếu kém về đồ họa của game, là một nỗ lực... nhằm "vắt kiệt sức" phần cứng của máy tính: người chơi cần một cỗ máy "cứng cáp" mới đáp ứng nổi TMPON.

Chỉ duy nhất diễn viên Laurence Fishburne là tham gia lồng tiếng lại cho game. Trong khi những nhân vật khác lại được nhóm phát triển cắt nguyên từ phim sang. Cách làm trên còn được ứng dụng khá kỹ lưỡng trong phần hiệu ứng âm thanh và nhạc. Vì vậy, nếu bạn định chơi game thì hãy sẵn sàng một bộ loa "chiến dấu" để tận hưởng không khí rất Ma Trận, không khí của một bộ phim đã đạt không ít giải thưởng danh giá về âm nhạc.

CHƠI HAY KHÔNG CHƠI?

Ấn tượng đầu tiên bao giờ cũng quan trọng, TMPON đã "thành công" trong việc giành được những ánh mắt... thiếu thiện cảm của giới chơi game ngay từ giây phút ban đầu. Nhưng, hãy tự hỏi mình xem: "Có bao giờ ta hào hứng hay tò mò về bộ phim có tên gọi Ma Trận chưa?". Nếu câu trả lời là có, thì TMPON vẫn là game xứng đáng để bạn thưởng thức, bởi ít ra, đây cũng là game chuyển tải khá trọn vẹn chủ đề Ma Trận hiện nay. Còn nếu bạn là fan của bộ phim thì còn chờ gì nữa? Một fan chân chính sẽ không bỏ lỡ cơ hội nào để thưởng thức tác phẩm mà mình hâm mộ dưới góc độ khác: truyện tranh, game hay phim!

TRẦN HỮU ĐẠI NHẬT
dainhat@dng.vnn.vn

NHẬN ĐỊNH

Ưu

- Hệ thống chiến đấu rất sướng tay!
- Âm thanh tuyệt hảo.
- Nhiều khoảnh khắc hành động đáng nhớ.

KHUYẾT

- Trừ phần đánh đấm, các mặt khác... rất "ớn"!
- Hình ảnh chất lượng thấp, nhưng đòi "cặp" với cấu hình cao cấp.
- Khúc đầu và cuối game thiếu hấp dẫn.

Pha hành động đẹp mắt

Sau trận hỗn chiến!

Chết nè, một cước nhé...

VÀ RỒI CHẲNG CÒN AI...

...Tuy chưa thực sự là một game phiêu lưu xuất sắc, nhưng ATTWN đã đem lại cho chúng ta những điều thú vị qua những cái kết thật bất ngờ...

"Một số trò chơi chỉ đơn thuần mang tính giải trí cho qua thời gian, nhưng cũng có những trò chơi khiến người ta nhớ mãi dù đã chơi xong từ rất lâu" - Đây là nguyên văn lời của tác giả trong bài viết Call of Duty 2, ở số báo 26 vừa qua. Quả thật như thế, tuy thể loại game phiêu lưu tìm đường, không thể đem lại cho bạn cảm giác "nóng bỏng" của chiến trường rực lửa như Call of Duty 2, hay trình diễn những tuyệt chiêu đẹp mắt và mạnh mẽ, như một số thể loại game khác. Nhưng tôi chắc rằng, bạn cũng không thể tìm đâu ra hương vị sảng khoái của chiến thắng, khi giải được một câu đố hóc búa, hay giây phút hào hứng vui mừng lúc tìm ra cách lắp ráp đồ vật lại với nhau, để trở thành vật hữu dụng. Bên cạnh đó, điểm mạnh của game phiêu lưu còn là cốt truyện hấp dẫn. Điều này quyết định 50% sự thành công của game. Vì vậy, hầu hết các game phiêu lưu nổi tiếng đều được sản xuất, dựa theo các tiểu thuyết thuộc hàng best-seller.

And Then There Were None (ATTWN) cũng được AWE Games cho ra đời theo phương thức ấy.

Agatha Christie

Bài đồng dao định mệnh

Ổ bánh tượng trưng cho số phận của 10 người.

"3 chàng thủy thủ vào vườn bách thú, 1 bị gấu vồ và còn 2"

Còn được biết đến với tên "Ten Little Indians", ATTWN là cuốn tiểu thuyết trinh thám khá nổi tiếng của nhà văn Agatha Christie, xuất bản vào năm 1939. Sau một thời gian dài ngự trị trên màn ảnh, giờ đây ATTWN đã xâm nhập cả thế giới game.

BÀI ĐỒNG DAO ĐỊNH MỆNH

Câu chuyện bắt đầu bằng việc bạn – chàng lái tàu Patrick Naracotte – nhận chở một đoàn khách gồm 10 người, đến thăm một lâu đài trên hòn đảo Shipwreck, thuộc miền nam nước Anh. Cơn bão ập đến, khi đoàn người vừa cập bến và thật không may, chiếc thuyền – phương tiện duy nhất để rời khỏi đảo, lại bị phá vỡ bởi một bàn tay vô hình. Bị cô lập trên đảo, không thể liên lạc với bên ngoài, cả đoàn người mới nhận ra mình đang rơi vào cái bẫy, đã được vị chủ nhân giấu mặt của lâu đài chuẩn bị sẵn từ trước. Mọi thứ dường như tê liệt, chỉ có bài đồng dao được khắc trên lò sưởi trong lâu đài là bắt đầu được thực hiện:

10 chàng thủy thủ cùng dự bữa trưa
1 bị ngạt thở và còn 9
9 chàng thủy thủ ngủ rất trễ
1 ngủ mãi mãi và còn 8
8 chàng thủy thủ ...
...

Từ từ, từng người trong đoàn khách lần lượt ra đi, ứng với mỗi câu đồng dao. Cho đến khi:

...
Còn lại 1 chàng thủy thủ cô đơn
Kết liễu cuộc đời bằng thòng lọng
Và rồi chẳng còn ai...

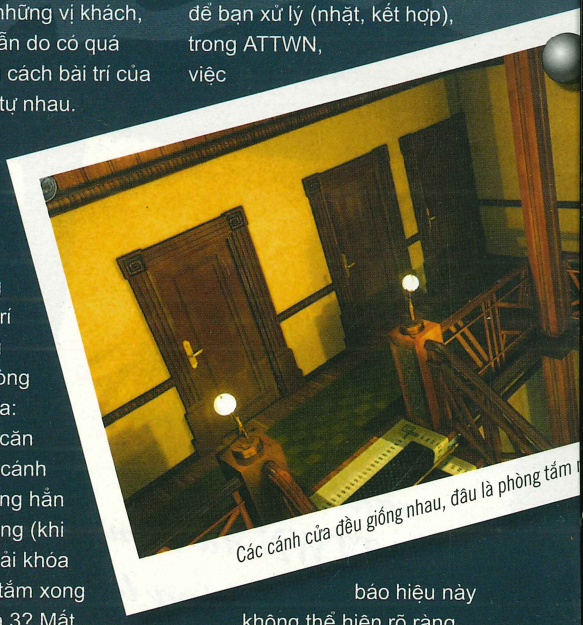
Liệu chàng trai Patrick Naracotte có thể vén lên bức màn bí mật, để cứu lấy số phận mình và những người xung quanh hay không? Tất cả, đang còn ở phía trước!

CUỘC PHIÊU LƯU BẮT ĐẦU...

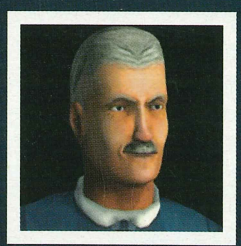
Một nét đặc trưng của các game phiêu lưu là khoảng dường di chuyển thường rất dài, các điểm đến cách nhau xa. Điều này, đòi hỏi bạn phải tự thiết lập cho mình một hệ thống bản đồ riêng, nếu không muốn phải lúng túng khi đứng trước ngã ba đường, mà không biết nên rẽ trái hay phải. Đối với ATTWN, thì việc ghi nhớ đường đi trên hòn đảo và bố cục các phòng trong lâu đài, là một điều khá quan trọng. Cách tốt nhất là bạn vẽ ra giấy sơ đồ các phòng của những vị khách, để tránh nhầm lẫn do có quá nhiều phòng mà cách bài trí của chúng lại tương tự nhau.

Một điều tuy ngoài lề, nhưng làm người viết phải bật cười, đó là phòng tắm dùng chung được bố trí giữa 2 phòng. Vì thế, một căn phòng tắm có đến 3 cửa: hai thông vào 2 căn phòng bên, còn cánh cửa thứ 3 thì thông hẳn ra ngoài hành lang (khi cần tắm, bạn phải khóa trái cả 3 cửa và tắm xong cũng phải mở cả 3? Mất công thế...). Cánh cửa thứ 3 còn có tác dụng khiến cho bạn dễ nhầm lẫn, không phân biệt được đâu là phòng ở, đâu là phòng tắm, nếu bạn không ghi nhớ chính xác vị trí các căn phòng.

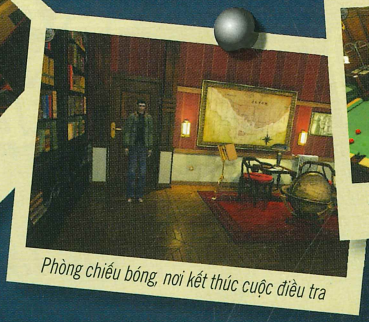
Trong khi chơi, hầu như bạn không cần phải giải câu đố nào cả, chủ yếu chỉ tập trung vào việc nhặt đồ vật và thu thập thông tin. Tuy nhiên, không như những game phiêu lưu khác, khi "rà" chuột vào các đồ vật, sẽ hiện lên biểu tượng (hình bàn tay, hình bánh răng...) báo hiệu để bạn xử lý (nhặt, kết hợp), trong ATTWN, việc báo hiệu này không thể hiện rõ ràng, bạn phải đưa ra đúng đồ vật khi rà chuột vào các thứ nghi vấn cần xử lý, lúc ấy game mới hiện lên biểu tượng hình bánh răng



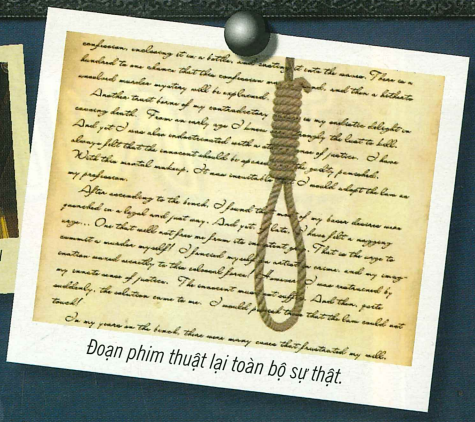
Các cánh cửa đều giống nhau, đâu là phòng tắm



Phòng chiếu bóng, nơi kết thúc cuộc điều tra


Phòng chiếu bóng, nơi kết thúc cuộc điều tra

Phòng game – nối liền với phòng tài liệu và phòng chiếu bóng


Đoạn phim thuật lại toàn bộ sự thật.

cho phép bạn kết hợp. Đây cũng là một điều gây khó khăn, do người chơi đã quen với cách thực hiện truyền thống. Bạn nên chú ý điều này để tránh việc thiếu sót các thông tin.

Ngoài một số trở ngại nêu trên, ATTWN vẫn là một game phiêu lưu khá tốt, có bố cục rõ ràng. Chẳng hạn, phía bên trái màn

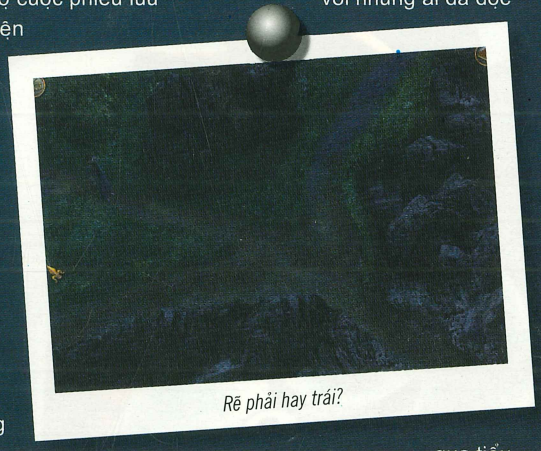
Cần tham quan ngoài ban công nữa nhé!

hình là thanh đồ dùng (inventory) gồm 5 bảng, có thể chứa được khá nhiều đồ vật. Biểu tượng hình bánh răng cho phép bạn lắp ghép, hoặc rã đồ vật chứa trong thanh đồ dùng, biểu tượng kính lúp dùng để đọc các thông tin tìm được đồng thời sẽ tự động chuyển những thông tin quan trọng qua ô chứa tài liệu phía bên phải màn hình.

Trò chơi có thêm một điều thú vị nữa là bạn có thể hoàn thành cuộc điều tra của mình bằng nhiều kết thúc khác nhau. Có thể bạn sẽ sống sót cùng với cô thư ký Vera Elizabeth Claythorne xinh đẹp, hay kéo theo luôn cả chàng trai thích mạo hiểm Philip Lombard, hoặc cũng có khi bạn chỉ bơ vơ còn lại một mình. Kết thúc ra sao phụ thuộc vào việc bạn xử lý các tình huống nhanh và chính xác như thế nào.

HÌNH ẢNH VÀ ÂM THANH

Toàn bộ cuộc phiêu lưu được thể hiện trên nền xám tối, tạo vẻ âm u rờn rợn rất phù hợp với cốt truyện. Nhưng mẫu hình nhân vật còn hơi thô cứng và cử động không được uyển chuyển lắm. Bù vào đó âm thanh của trò chơi lại rất tuyệt hảo. Trong game, ngoài những âm thanh như tiếng gió của cơn bão ập vào khung cửa kính, tiếng bước chân lạnh lẽo trong lâu đài, thì nhạc nền êm dịu có tác dụng làm giảm căng thẳng trong công việc điều tra mà vẫn không làm người chơi bị phân tâm.


Rẽ phải hay trái?

LỜI KẾT

Tuy chưa thực sự là một game phiêu lưu xuất sắc, nhưng ATTWN đã đem lại cho chúng ta những điều thú vị qua những cái kết thật bất ngờ, theo những mẩu quảng cáo về game: "Bạn sẽ thật sự bị bất ngờ với kết thúc, ngay cả với những ai đã đọc qua tiểu thuyết của nhà văn Agatha Christie". Còn bạn nghĩ như thế nào, hãy chia sẻ cảm giác của mình sau khi hoàn thành game nhé!

ĐAN QUYÊN
dan.quyen@but-tre.com

Ưu:
- Cốt truyện hay.
- Kết thúc game đa dạng.

Khuyết:
- Đồ họa chưa đẹp mắt.
- Có những đồ vật nhặt mà không sử dụng.

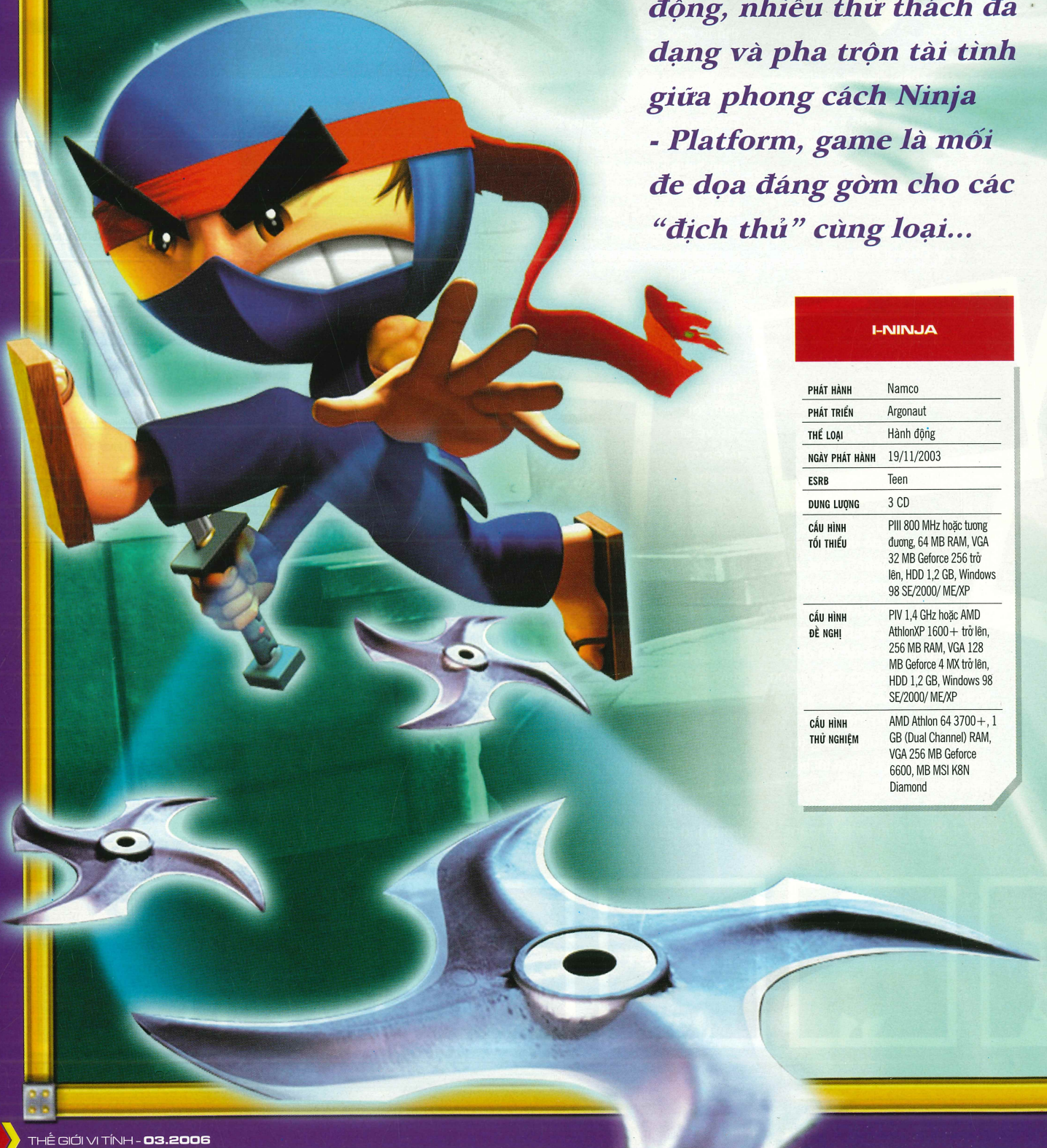
Agatha Christie: And Then There Were None

PHÁT HÀNH	The Adventure Company
PHÁT TRIỂN	AWE Games
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	30/10/2005
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	2 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIII 800 MHz hoặc tương đương, 256 MB RAM, VGA 32 MB Geforce 2 trở lên, HDD 800 MB, Windows 98 SE/ME/ 2000/XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	PIV 1,8 GHz hoặc AMD AthlonXP 2200+ trở lên, 512 GB RAM, VGA 64 MB Geforce 4 trở lên, HDD 800 MB, Windows 98 SE/ME/ 2000/XP
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	AMD Sempron 3300+, 512 MB RAM, VGA Geforce 6600 128MB, MB MSI K8N Neo3

I-Ninja™

Ninja

...Với lối chơi biến hóa sôi động, nhiều thử thách đa dạng và pha trộn tài tình giữa phong cách Ninja - Platform, game là mối đe dọa đáng gờm cho các "địch thủ" cùng loại...



I-NINJA

PHÁT HÀNH	Namco
PHÁT TRIỂN	Argonaut
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	19/11/2003
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	3 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIII 800 MHz hoặc tương đương, 64 MB RAM, VGA 32 MB Geforce 256 trở lên, HDD 1,2 GB, Windows 98 SE/2000/ ME/XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	PIV 1,4 GHz hoặc AMD AthlonXP 1600+ trở lên, 256 MB RAM, VGA 128 MB Geforce 4 MX trở lên, HDD 1,2 GB, Windows 98 SE/2000/ ME/XP
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	AMD Athlon 64 3700+, 1 GB (Dual Channel) RAM, VGA 256 MB Geforce 6600, MB MSI K8N Diamond

Tí Hon

Thế giới console luôn là "thiên đường" của những trò chơi dạng Platform vui nhộn và sinh động như Ratchet & Clank, Sly Cooper, hoặc những chiến binh Ninja có tài thoắt ẩn thoắt hiện một cách "xuất quỷ nhập thần" trong loạt game Tenchu hay Ninja Gaiden. Đôi lúc chúng ta luôn tự hỏi "Vì sao những trò chơi hay như vậy lại luôn vắng bóng trên PC?". Nếu đúng đây là "tâm sự biết tỏ cùng ai" của bạn, thì người viết hy vọng, trò chơi sắp được giới thiệu sau đây sẽ giúp bạn thỏa mãn phần nào sự khao khát đó. Đó chính là I-Ninja, được phát hành bởi hãng Namco lừng danh của Nhật Bản.

Vì sao I-Ninja có thể thỏa mãn phần nào sự đam mê của các gamer hâm mộ hai dòng game Ninja và Platform? Đơn giản thôi, trò chơi này đã dung hòa được cả hai thể loại trên khi hòa quyện một cách khéo léo lối chơi hành động mang phong cách Ninja với dạng game "chạy-nhảy-ăn đồng tiền" đúng điệu Platform!

Câu chuyện không mới...

Mục tiêu thường thấy ở đa số các game dạng Platform là nhắm vào mọi đối tượng. Vì thế, I-Ninja có cốt truyện không chút cầu kỳ, nếu không nói là có phần quá đơn giản. Trong game, người chơi sẽ vào vai một chàng Ninja nhí vô danh và không rõ dung mạo (tất nhiên rồi, Ninja nào mà chẳng bịt mặt). Người hùng của chúng ta sẽ lên đường thực hiện các nhiệm vụ theo sự chỉ dẫn của sư phụ, nhưng giờ đây chỉ còn là "hồn ma bóng quế" sau một tai nạn... cực kỳ lãng nhách lúc đầu game (với sự giúp đỡ "tích cực" của chàng đệ tử quý hóa). Chàng Ninja nhà ta "dụng độ" một thế lực đen tối đang có mưu đồ làm bá chủ, cùng với một đạo quân Ninja đông đảo và vô số các loại vũ khí tối tân. Như vậy, câu chuyện của game đã "hai năm rõ mười": Ninja nhí phải tìm mọi cách đánh tan thế lực đen tối kia, giành lại hòa bình, chính nghĩa. Một mô típ thường thấy nhan nhản trong các game hành động. Tuy nhiên, điểm để chúng ta đánh giá độ hay, dở của một game dòng Platform thường không nằm ở cốt truyện, mà chính là ở cách chơi.

...Lối chơi mới đáng chú ý

Như đã đề cập, có hai phong cách chính góp phần hình thành nên lối chơi của I-Ninja. Đó là phong cách hành động theo kiểu Ninja và kiểu chơi chạy, nhảy thường thấy của dòng game Platform:

- Phong cách Ninja: Khi tôi nhấn mạnh đến yếu tố này, có lẽ mọi người sẽ phì cười mà nói rằng "Biết rồi, nhân vật chính là một Ninja, thì game phải mang phong cách Ninja chứ còn gì nữa?" Xin bạn khoan nóng vội, vấn đề mà tôi muốn đề cập ở đây không phải là game có phong cách Ninja hay không mà là phong cách Ninja được thể hiện như thế nào. Thật đáng ngạc nhiên, tuy là một game đơn giản, đậm chất Platform, nhưng lối chơi của I-Ninja vẫn có thể khiến chúng ta thốt lên "Đây là một game chuyên về Ninja hẳn hòi, chứ không phải là một game Platform với nhân vật chính là Ninja". Vâng, chàng Ninja tí hon của chúng ta thoạt nhìn với vẻ bề ngoài nhỏ thó, có vẻ yếu ớt và... cái đầu to quá khổ, trông khá là ngốc. Nhưng chàng ta hoàn toàn không phải là một đối thủ dễ ăn hiếp đâu nhé!

Quyết đấu giữa không trung

Khi một đối thủ bị "chẻ đôi"

"Tà xung hữu đột"

Như mọi Ninja khác, vũ khí chính của chàng là một thanh gươm Ninja-ken (tương tự như kiếm Nhật katana nhưng ngắn hơn) giắt chéo trên lưng, luôn trong tình trạng sẵn sàng tuốt ra khỏi vỏ, để đối đầu với bất kỳ

Khi kiếm biến thành... cánh quạt trực thăng!

Sợi dây xích tỏ ra rất hữu hiệu trong những trường hợp này

ké đối địch nào. Chàng Ninja có hai kiểu ra đòn: tấn công bình thường, có thể kết hợp thành combo liên hoàn khi người chơi bấm nhiều lần và kiểu ra đòn mạnh, khi chàng cầm kiếm xoay tròn như một bông vụ, đủ sức đánh tan tác bọn địch bao vây. Ngoài kiếm, chàng còn có thể sử dụng các loại ám khí hay phi tiêu (có thể thu nhặt dọc đường) để tiến hành "ám sát" từ xa. Tuy nhiên, khi sử dụng các vũ khí tầm xa này, người chơi sẽ phải chấp nhận mất đi thế linh hoạt, do lúc đó bạn chỉ có thể đứng yên một chỗ và nhắm phóng qua góc nhìn người thứ nhất. Nói chung, các tuyệt chiêu của chàng Ninja tuy chưa phong phú, đa dạng lắm nhưng khá uy lực và hiệu quả, dư sức giúp chàng vượt qua bất kỳ địch thủ nào.

Ngoài khả năng chiến đấu khá hiệu quả, Ninja nhí của chúng ta còn có một thân pháp rất nhanh nhẹn và uyển chuyển. Nếu bạn đã từng chơi Ninja Gaiden hoặc Prince of Persia, hẳn đã từng trầm trồ thán phục trước tài chạy trên tường nhanh nhẹn, hoặc chiêu búng người "zig zag" của Ryu Hayabusa, hay thích thú trước khả năng đu dây xích, giúp chàng hoàng tử vượt qua các vực sâu. Trong I-Ninja, bạn sẽ gặp lại đầy đủ các chiêu thức hấp dẫn này. Vâng, chàng Ninja nhí cũng có đầy đủ những kỹ năng trên, và động tác tỏ ra không hề thua kém hai người hùng kia, nếu không nói một số chiêu còn đẹp hơn (ví dụ từ gờ tường leo lên mặt phẳng, cậu chàng có thể "điệu đàng" chống tay trồng cây chuối trước khi búng mình đáp xuống bằng hai chân). Ngoài ra, còn có những chiêu thức rất riêng, mà có lẽ chỉ có I-Ninja mới có: chạy lên - xuống giữa hai bên vách tường hình chữ U để tạo gia tốc leo lên cao, khi chạy đến các khúc quanh, có thể tung xích để quẹo một cách nhanh gọn hoặc xoay kiếm vòng vòng hệt như cánh quạt trực thăng, giúp chàng bay là là trong không

Nâng cấp kiếm mới.

trung ... Các hành động ấy đều được thi triển một cách rất nhanh nhẹn, linh hoạt đúng với tác phong của một Ninja "xuất quỷ nhập thần". Khi chơi, người viết đã không khỏi ngạc nhiên và thú vị, vì không ngờ một nhân vật nhỏ bé, cục mịch như vậy lại có thể linh hoạt và đa năng đến thế!

- Khía cạnh Platform: Chúng ta rất dễ dàng nhận ra ngay phong cách chơi chủ đạo này khi luôn phải điều khiển chàng Ninja di chuyển, nhảy qua các bục, nền (gọi là các platform), "ăn" các đồng tiền dọc đường đi. Thậm chí các đối thủ của chàng sau khi bị tiêu diệt cũng tung ra... hàng đống tiền. Tuy nhiên, phong cách "chạy-nhảy-ăn tiền" này nếu làm không khéo sẽ dễ khiến người chơi nhàm chán do sự trùng lặp liên tục. May thay, I-Ninja không hề vướng vào lỗi đó mà ngược lại, game đã tỏ ra hết sức linh hoạt. Các màn chơi đều được thiết kế rất đa dạng, và đầy thử thách: từ các băng chuyền di chuyển lên - xuống, quay theo vòng tròn, đến những bục, nền lơ lửng trên không luôn thò ra thụt vào, những vòng cung ngoằn ngoèo như đường xe điện cao tốc... xuất hiện liên tục và đa dạng, để thử thách tài khéo léo của người chơi. Cộng thêm kiểu chơi theo phong cách Ninja như vừa đề cập (chạy tường, nhảy zig zag...) đã kết hợp một cách nhịp nhàng, ăn khớp với kiểu chơi platform, khiến lối chơi trong I-Ninja vừa phong phú, đa dạng, cuốn hút mà cũng không kém phần kịch tính.

- Các Minigame: Một khía cạnh khác thường thấy trong các game Platform là sự xuất hiện của các game nhỏ (Minigame) xen kẽ với lối chơi chính. Tuyệt vời thay, I-Ninja cũng không là ngoại lệ. Ngay từ các màn đầu game đã thấy sự hiện diện của chúng. Chàng Ninja sẽ làm thế nào khi có những quả cầu to quá khổ? Cách giải quyết rất đơn giản và vui nhộn: ôm chúng mà lăn đi đủ hướng, hệt như ta ném một quả Bowling vậy. Cẩn thận bạn nhé, điều khiển các trái banh này không "dễ ăn" đâu! Trước những quãng đường đầy chướng ngại và hiểm trở, sơ sẩy một chút là "cả người và banh" cùng lao xuống vực đấy. Bên cạnh đó, còn có rất nhiều minigame khác xuất hiện rất thường xuyên khi bạn khám phá năm khu vực của trò chơi. Đó có thể là màn lái tên Robot khổng lồ đấu tay đôi với Robot đối phương, hay sử dụng khẩu pháo bảo vệ bờ biển trước sự xâm lăng của máy bay và tàu chiến (mang âm hưởng của game BeachHead năm xưa)...

Còn một điểm hay khác của I-Ninja mà tôi muốn đề cập với các bạn, đó là khả năng lên cấp của chàng Ninja. Sau khi hoàn thành một nhiệm vụ, chàng được thưởng một tấm huy hiệu nhỏ. Nếu tích lũy đủ số huy hiệu cần thiết, Ninja nhí có thể được... lên đai. Ban đầu, chàng đeo chiếc đai trắng, tượng trưng cho "lính mới", nhưng dần dần chàng sẽ được thăng cấp lên đai vàng, đai xanh lá cây, xanh dương... và dĩ nhiên, cuối cùng và cao cấp nhất chính là chiếc đai đen uy dũng. Bên cạnh đó, sau khi tiêu diệt đủ số kẻ địch, bạn còn có cơ hội giúp chàng nâng cấp thanh kiếm. Nói cách khác, đổi cho chàng thanh gươm mới đẹp và mạnh hơn. Xin bật mí là game có tất cả năm thanh gươm khác nhau. Vấn đề ở đây là liệu bạn có đủ siêng năng và kiên nhẫn thực hiện hết các nhiệm vụ hay không mà thôi? Cố lên bạn nhé, vì thực hiện đầy đủ hết tất cả các nhiệm vụ là một điều không hề dễ dàng.

Chiêu thức chạy tường

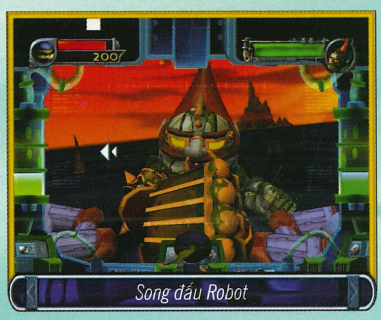
Ngoài tác dụng mở ra các màn chơi mới, cùng việc làm cho chàng Ninja trở nên mạnh hơn, việc "lên đai" và đổi kiếm không còn tính năng đáng kể nào khác ngoài việc... làm đẹp. Phải chi đi đôi với việc lên cấp như vậy, nhà phát triển mở ra thêm một số tuyệt chiêu mới thì có lẽ trò chơi sẽ còn hay hơn nữa...

Nghe nhìn

Vốn là một game được chuyển từ hệ Console (ra mắt khá lâu, từ cuối năm 2003, nhưng nay mới xuất hiện ở Việt Nam), nhưng không vì thế mà đồ họa của game tỏ ra "hụt hơi" khi chuyển qua PC. Cơ chế đồ họa khá đơn giản, không có nhiều hiệu ứng khiến chúng ta phải "há hốc miệng". Nói cách khác là chưa tận dụng hết sức mạnh của PC hiện nay. Tuy thế, nó có thế mạnh là được phối màu sinh động sặc sỡ, chuyển động nhân vật uyển chuyển nhẹ nhàng và thiết kế các màn chơi đa dạng, trau chuốt. Vì vậy mà cấu hình của game rất nhẹ nhàng khi chỉ yêu cầu một hệ thống Pentium III "cổ lỗ sĩ" cùng vỏn vẹn 64 MB RAM.

Đồ họa đã tốt, âm thanh cũng chẳng kém cạnh. Trước tiên, việc lồng tiếng nhân vật khá tốt, nêu bật được tính chất hài hước và âm hưởng phim hoạt hình vui nhộn. Thêm vào đó là phần âm nhạc sôi động, luôn trỗi lên dồn dập theo mỗi bước hành động của Ninja nhí. Tuy nhiên, thỉnh thoảng phần âm thanh vẫn bị một lỗi nhỏ là âm lượng lên xuống bất thường: lúc thì hạ xuống nhỏ tí, lúc thì lại "ré" lên rất to (thường vào lúc chàng Ninja hét lên khi tung tuyệt chiêu). Chỉ vậy thôi, cũng chẳng là lỗi to tát gì lắm, và có thể dễ dàng "cho qua" nếu bạn không quá khắt khe về mặt này.

Chướng ngại khó khăn



Song đấu Robot

Lời kết

I-Ninja là một game đơn giản, có hình ảnh chỉ dừng ở mức khá và mang đậm chất console. Trông bề ngoài "tầm thường" như thế, nhưng với lối chơi biến hóa sôi động, nhiều thử thách đa dạng và pha trộn tài tình giữa phong cách Ninja - Platform, game là mối đe dọa đáng gờm cho các "địch thủ" cùng loại. Nếu bạn chẳng quan tâm đến những điều đấy, chỉ muốn giải trí thư giãn, muốn... cười nghiêng ngả "hết ga" sau những giây phút học tập và làm việc căng thẳng, hãy chọn I-Ninja.

THANH LONG
thanh.long@but-tre.com

Ưu:
- Lối chơi kết hợp hài hòa phong cách Ninja và Platform.
- Đồ họa đơn giản nhưng bắt mắt.
- Âm nhạc và lồng tiếng sinh động.

Khuyết:
- Chưa có nhiều tuyệt chiêu khi giao chiến.
- Lỗi âm thanh lúc to lúc nhỏ, có thể gây khó chịu.

Khi Ninja trở thành chiến sĩ ... binh chủng phòng không!

Ngay từ những ngày đầu ra mắt fan RPG, may mắn đã không sớm mỉm cười với Wild Arms khi mà cùng thời điểm đó ánh hào quang rực rỡ của Final Fantasy VII nhanh chóng phủ lấp thế giới game. Xuất phát điểm không thuận lợi trên không khiến Media Vision tạm ngừng việc phát triển đều đặn sê-ri này. Việc tái xuất hiện Wild Arms 4 vào đầu năm nay chính là một trong những minh chứng tiêu biểu.

WILD ARMS 4	
PHÁT HÀNH	Xseed Games
PHÁT TRIỂN	Media Vision
THỂ LOẠI	Nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	10/01/2006
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1DVD
HỆ MÁY	PS2

Cốt chuyện

Cũng như bao bạn bè đồng trang lứa, Jude Maverich có tuổi thơ êm đềm tại Ciel, thị trấn trú mình trên một tinh cầu nằm cách xa Filgaia hàng nghìn dặm. Những ngày yên bình của Jude lần lượt trôi qua và trở thành quá khứ vào đúng ngày mà cậu nhìn thấy những chiến hạm tối tân, lạ kì đáp xuống quê hương mình. Sự xuất hiện không mấy thiện cảm của những chiến hạm trên đã thôi thúc bản tính hiếu động của Jude, cậu quyết định đột nhập vào bãi đáp của chúng để tìm hiểu ngọn ngành sự thật mặc cho nguy hiểm rình rập.

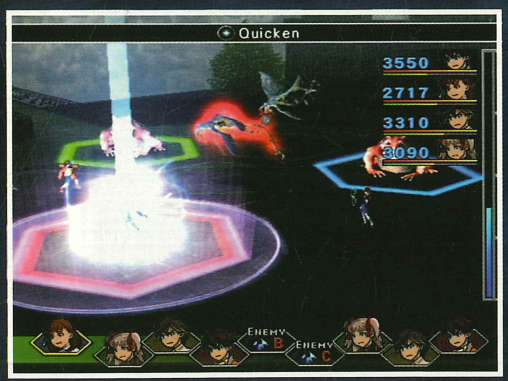
Tại đây Jude gặp được Yulie, người đang bị giam giữ bởi những tên lính lạ mặt. Cùng với một "Drifter" là Arnaud G-Vasquez, Jude đã giải cứu Yulie khỏi những kẻ xâm nhập lạ mặt. Trở về ngôi làng của mình, Jude và các bạn đồng hành nhanh chóng nhận ra tất cả dân làng của mình đang bị những kẻ xâm lược hiếu chiến trấn áp. Trong cơn hoảng loạn Jude đã vô tình phát hỏa khẩu súng ARM nằm trong cơ thể mình. Việc này vô tình làm thủng một lỗ hổng lớn trên cỗ máy vận hành để duy trì sự ổn định tại nơi cậu sinh sống. Mọi người nhanh chóng tìm cách tản cư khỏi Ciel trước khi tai hoạ bùng phát.

Bước chân ra khỏi tàu cứu hộ, ba người bạn Jude, Arnaud và Yulie nhận ra họ đang đứng trên Filgaia, vùng đất hoang tàn và tiêu điều bởi những cuộc xung đột xảy ra thường xuyên. Nhận thêm sự trợ giúp của Raquel (cũng là một Drifter), bộ tứ quyết định làm cuộc du hành trên mảnh đất Filgaia với hy vọng tìm được thân phận thật của chính mình...

Gameplay

Hệ thống chiến đấu là một trong những điểm thú vị nhất của game. Thay vì rập khuôn theo mô hình của những game nhập vai theo lượt trước đây, khi vào màn hình trận đấu người chơi sẽ bắt gặp bảy ô lục lăng khác nhau. Hầu hết để thực hiện những đòn tấn công đòi hỏi bạn áp sát đối thủ thông qua việc di chuyển nhân vật trên những khối lục lăng vừa kể trên. Nếu nắm bắt tốt quy luật này, bạn có thể dễ dàng dồn đối thủ vào những khoảng trống cố định, thông qua việc điều phối các nhân vật vào đúng các vị trí trong trận chiến. Bằng cách này bạn có thể kết thúc trận đấu nhanh gọn và ít tổn thất hơn.

Bên cạnh đó, cũng trong màn hình chiến đấu người chơi sẽ bắt gặp những điểm Ley Point được phân phối ngẫu nhiên trên bản đồ trận đấu. Mỗi khối Ley Point sẽ được hiển thị một màu sắc riêng để biểu trưng cho các nhân tố phép thuật khác nhau. Nếu kết hợp đúng sở trường nhân vật của mình cùng các Ley Point vừa kể trên, bạn có



thể tạo ra các hiệu quả phép thuật nhiều hơn mức thông thường. Đây sẽ là lợi thế rất lớn nếu bạn dụng độ với các sinh vật hay những con trùm, hoặc dựa vào lợi điểm này để giảm thiểu mức sát thương phép thuật của đối thủ.

Ngoại trừ việc "refresh" lại các trận đánh vừa kể trên, người chơi sẽ bắt gặp lại những đặc trưng cơ bản mà họ có thể dễ dàng tìm thấy ở bất kì game nhập vai nào. Sau mỗi trận đánh, người chơi sẽ tích lũy được các điểm kinh nghiệm để lên cấp cho mỗi nhân vật. Mỗi lần lên cấp này sẽ là cơ hội để bạn có thể hoàn thiện cũng như nâng cấp các nhánh kĩ năng khác nhau cho nhân vật của mình. Tại mỗi điểm dừng chân trên hành trình, bạn có thể trang bị thêm nhiều món đồ hữu dụng cho các thành viên như giáp trụ, vũ khí hay các viên ngọc tăng chỉ số…

Nhằm tạo cảm giác thay đổi cho người chơi, đan xen trong những chuyến hành trình là các "puzzles" mà trò chơi đặt ra để thử thách khả năng giải quyết của người chơi. Nhìn chung các cạm bẫy này không quá khó và bạn chỉ cần đôi chút suy nghĩ, quan sát là có thể giải quyết chúng khá ổn thỏa. Điển hình như vượt qua các bờ tường bị che khuất, bạn chỉ cần cho nổ tung chúng bằng các quả bom; mở các cánh cửa sập thông qua việc kích hoạt các công tắc ẩn trong mê cung... Một điểm tương đối hấp dẫn là ngoài các bẫy giải quyết theo cách thông thường như đã nêu, người chơi phải khởi động chức năng "Accelerator" mà Jude được tích hợp. Khi khởi động chức năng này, mọi diễn tiến trong game sẽ diễn ra chậm hơn bình thường. Tận dụng ưu điểm này, bạn có thể vượt qua những cây cầu đang chuẩn bị gãy đổ do mục nát, vượt qua những bậc thang tam cấp trước khi chúng kịp vụt tắt... Tất nhiên, ngoài việc kích hoạt chức năng đúng thời điểm, bạn phải phán đoán sự việc nhanh nhạy, kết hợp với tay bấm chớp nhoáng, chính xác nếu không muốn "game over". Điểm đáng phàn nàn là cách sắp đặt góc nhìn trong game khá khó chịu đã vô tình trở thành cản trở không đáng có để người chơi hoàn thành các "puzzles" trên.

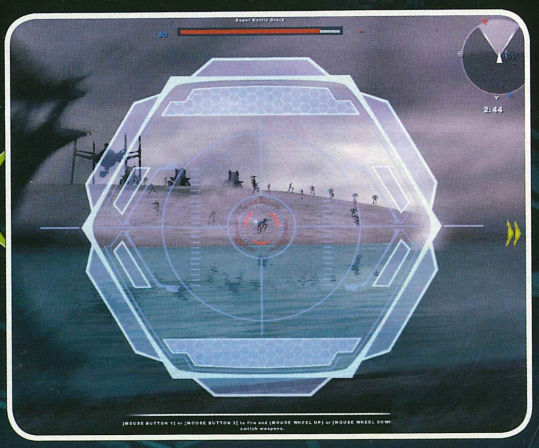
Âm thanh cứu đồ hoạ

Trong khi nhiều "bạn diễn" cùng thời khoác trên mình những bộ cánh đồ họa lộng lẫy, kiêu sa thì Wild Arms vẫn một mực trung thành với phong cách anime 2D. Tuy nhiên, điều đáng buồn là các mô hình nhân vật được xây dựng khá sơ sài, thiếu chi tiết. Phần ngoại cảnh của Wild Arms cũng không tạo được sự nổi bật khi mà phần lớn khung cảnh quá đơn điệu, thiếu hấp dẫn. May mắn là phần âm lồng tiếng cùng những bản nhạc nền được biên soạn tốt đã bù đắp được phần nào khiếm khuyết "ngoại hình" của đồ họa.

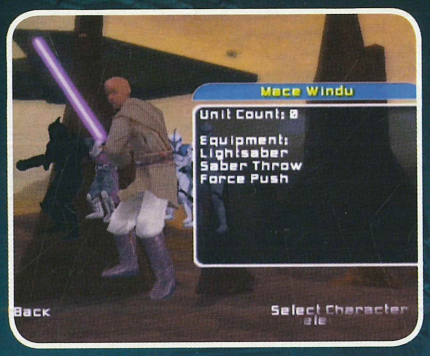
Hoang dã vẫy gọi

Dù chưa thể so sánh với các sê-ri huyền thoại như Final Fantasy, Dragon Quest nhưng với sự trở lại của mình Wild Arms 4 chính là món quà không thể thiếu cho những ai hâm mộ dòng game nhập vai, nhất là những fan dã theo chân sê-ri này từ những chuyến phiêu lưu thuở ban đầu.

NGUYỄN VĂN CHÂU



STAR WARS BATTLEFRONT 2	
PHÁT HÀNH	LucasArts
PHÁT TRIỂN	Pandemic Studios
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	01/11/2005
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1DVD
HỆ MÁY	PS2-XBOX -PC



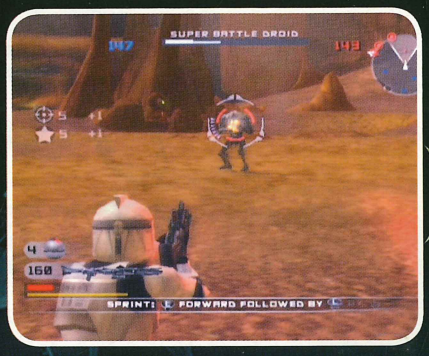
Sau khi dòng game hành động mạng Battlefield của nhà phát triển Digital Illusion gặt hái nhiều thành công vang dội và chinh phục được đông đảo các fan trên khắp thế giới, cơn sốt này đã nhanh chóng tạo nên làn sóng game chơi mạng dựa trên những nền tảng đã tạo nên sự thành công của dòng game này như chiến trường rộng lớn, quy mô với sự góp mặt của nhiều người chơi cùng lúc đồng thời cho phép người chơi lựa chọn đa dạng các phương tiện, khí tài quân sự… Tuy nhiên, lớp đàn em sinh sau đẻ muộn dựa theo khuôn mẫu người anh cả Battlefield chưa có tên tuổi nào có thể so sánh ngang tầm. Nhưng điều này không có nghĩa là những tựa game ăn theo thành công của Battlefield đều không xứng đáng để người chơi để mắt tới, ngược lại những cái tên như Joint Operations, Operation Flashpoint và Star Wars: Battlefront cũng thu hút được kha khá lượng fan cho mình. Trong khi Joint Operations và Operation Flashpoint vẫn chưa có nhiều động tĩnh về phiên bản mới của mình thì Star Wars: Battlefront (SWB) có phiên bản thứ hai vào tháng 11 vừa qua.

Đổi mới đáng giá

Trong lần tái xuất này, ngoài việc giữ lại phong cách chơi đã khởi xướng từ phiên bản đầu, SWB2 cũng cố gắng làm mới mình bằng nhiều chi tiết khá hấp dẫn. Trong số đó có thể kể đến các phương tiện chiến đấu trên không, điều này có nghĩa ngoài các trận giao chiến trên bộ đã quá quen thuộc từ phiên bản đầu, người chơi giờ đây có thể tận hưởng cảm giác đắm mình trong những trận không chiến trên các chiến đấu cơ hạng nặng theo đúng phong cách Star Wars. Điểm thú vị là chiến thuật để làm chủ các trận không chiến trong Battlefront 2 rất đa dạng và không ràng buộc người chơi nhiều. Họ có thể sử dụng các tàu không chiến như X-Wings, LAAT Gunship, Starfighter… để đáp trả trên không hay tấn công vào các điểm yếu trên tàu mẹ của đối phương. Mặt khác, để đánh nhanh rút gọn, bạn có thể dùng các chiến đấu cơ này đột nhập vào khoang lái của đối phương và gây ra các tổn thất nặng nề hơn (tất nhiên sẽ nguy hiểm và thử thách hơn). Nếu cần làm quen trước khi vào buồng lái của tàu không chiến, bạn có thể tạm lướt qua chế độ " Space Overview" mà game cung cấp để học hỏi các kĩ năng lái cơ bản.

Cũng giống như Battlefield, trước mỗi trận giao tranh bạn phải chọn phe tham chiến và các đơn vị cho mỗi phe. Các đơn vị cũng rất đa dạng (bộ binh, công binh, lính bắn tỉa...). Tương ứng với mỗi đơn vị quân mà bạn lựa chọn, vũ khí sử dụng cũng sẽ khác nhau từ súng trường, shotgun, cho đến những dàn phóng tên lửa kềnh càng… Nhằm tạo nét khác biệt, trong phiên bản mới này bạn có thể nhận các đơn vị quân mới cho từng phe tham chiến. Điển hình như nhánh The Republic bạn có thể điều khiển các Clone Commander với trang bị súng máy liên thanh và tăng khả năng phòng thủ cho các đồng minh. The Rebels lại có thuận lợi riêng với các gián điệp Bothan "thoắt ẩn thoắt hiện" nhờ vào biệt tài tàng hình và súng phun lửa cự ly ngắn khá nguy hiểm. Điểm rất linh hoạt trong Battlefront là người chơi có thể chuyển đổi qua lại các đơn vị quân bất kì lúc nào thông qua các điểm tập kết trên chiến trường, thay vì trước đây họ chỉ có thể thực hiện điều này trong các lần "respawn" kế.

Ngoài ra, một điểm rất sáng giá trong Battlefront 2 là người chơi có thể hoá thân vào các nhân vật Hero (Jedi Knights) của các phe tham chiến thông qua lượng điểm tích lũy được trên chiến trường. Tùy thuộc vào chiến trường lựa chọn người chơi có thể bắt gặp các Jedi Knights khác nhau như Mace Windu, Count Dooku, Yoda, Darth



Maul... Chắc hẳn bạn cũng biết quyền lực của các Jedi vô song đến chừng nào qua các bộ phim Star Wars. Ngoài khả năng sử dụng gươm ánh sáng (Light Sabre) điêu luyện có sức tàn phá lớn, họ còn có các năng lực Force rất độc đáo như nhảy xa, chạy nhanh. Do đây không phải là những game tập trung phần "offline" như Jedi Outcast, Jedi Academy nên dù được thừa hưởng những năng lực vượt trội trên nhưng nếu không khéo léo, tận dụng lợi điểm khi hóa thân vào các nhân vật này, người chơi có thể cho họ "lên đường" chỉ với vài loạt đạn trúng đích hoặc thời gian kiểm soát họ đã kết thúc mà vẫn hoàn tay trắng.

Mạng mới mê!

Mặc dù được thiết kế để nhắm đến phần chơi mạng nhưng cũng giống như phiên bản trước, SWB2 cũng tạo điều kiện thuận lợi cho những người chơi không có dịp tranh tài qua LAN, Internet hoặc đơn giản là đang khởi động, làm quen với trò chơi trước khi bước vào các cuộc tranh tài thật sự. Có cả thảy hai chiến dịch đơn khác nhau để người chơi tùy chọn. Với Rise of the Republic người chơi sẽ theo suốt câu chuyện của đội quân nhân bản 501. Trong Galactic Conquest, người chơi se đấu trí với máy bằng việc chiếm lĩnh các hành tinh trên hệ thống bản đồ ngân hà. Sau mỗi hành tinh chinh phục được, người chơi sẽ kiếm được một khoản tiền nhất định. Bằng việc tích lũy số tiền này, người chơi có thể bổ sung các đơn vị quân mới cơ động, có khả năng yểm trợ mạnh hơn. Mặt khác, họ có thể trang bị thêm các món đồ "bonus" như gia tăng quân số, giáp trang bị, đạn dược... nhằm tạo lợi thế riêng cho mình trước mỗi trận tập kích. Như đã đề cập, SWB2 là game được làm để tập trung cho phần chơi mạng nên nếu chỉ duyệt qua các chiến dịch của phần chơi đơn bạn sẽ mất hết "2/3 cuộc đời". Bởi lẽ chiến trường trực tuyến rộng lớn với việc hỗ trợ tối đa đến 32 người chơi cùng một thời điểm bao giờ cũng ẩn chứa nhiều điểm hấp dẫn hơn hẳn việc chỉ quanh quẩn với "bot" ở khu vực "offline". Đáng tiếc do nhiều yếu tố khách quan nên bản thân người viết chưa có cơ hội để hòa vào các trận chiến đầy quy mô và hấp dẫn trên mạng. Dù được biết phần chơi này được cộng đồng người chơi tán dương và đánh giá cao nhưng thôi thì "nghe sao biết vậy"!

Thanh, sắc đều hay

Sử dụng lại hoàn toàn engine đồ họa cũ từ phiên bản 1, lại phát triển cho thế hệ console cũ vốn hơi hạn hẹp về tài nguyên phần cứng (đã có tuổi!) nhưng phải mô phỏng được chiến trường rộng lớn để làm vừa lòng giới mộ điệu đòi hỏi khắt khe, Pandemic Studios đã hoàn thành khá tốt phần việc tưởng chừng khó vượt qua này. Kết quả là SWB2 vẫn đủ sức mang đến cho người chơi những khung cảnh hùng vĩ, đầy sức thu hút, điển hình như những cánh rừng nhiệt đới Joralla, Endor. Không chỉ đầu tư ngoại cảnh mà ngay cả những chi tiết tưởng chừng nhỏ nhặt đến các hiệu ứng khúc xạ ánh sáng, phản quang, bóng đổ đều được chăm chút rất chu đáo. Bản thân người viết rất thích thú khi kiến cảnh những chiến thuyền trúng đạn và bốc cháy hay phát nổ khi va chạm vào các tàu mẹ ngoài không gian. Khung cảnh rất hoành tráng và ấn tượng không kém gì các bộ phim Star Wars kinh điển công chiếu trên màn bạc. Đan xen nhịp nhàng là phần âm thanh đặc tả rất sống động tiếng súng lazer dồn dập trong những trận hỗn chiến, hay tiếng vỡ vụn của các khí tài quân sự sau khi "no đạn". Nổi bật và độc đáo nhất (đã trở thành thương hiệu riêng cho dòng game Star Wars) chính là những bài nhạc nền không lẫn vào đâu được, trích nguyên bản từ phim khiến người chơi không khỏi bồi hồi, rạo rực như thể họ đang thủ một vai diễn quan trọng trong tác phẩm để đời của đạo diễn George Lucas.

Lên mạng nào bạn ơi!

Khắc phục được những điểm chưa thuyết phục người chơi trong phiên bản đầu đồng thời bổ sung và làm mới mình bằng những thay đổi rất sáng giá, Star Wars Battlefront 2 là một trong những đại diện điển hình cho dòng game chơi mạng rất đáng để bạn lưu tâm dù bạn có phải là tín đồ cuồng nhiệt của Star Wars hay không.

HUY TIẾN

Kirby™ Canvas Curse

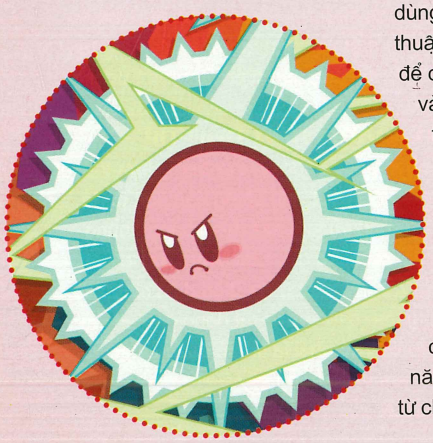
EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

PHỤC SINH XỨ MỘNG MƠ

Vùng đất "Dream Land" quê hương nơi Kirby sinh sống bị một phù thủy dùng tà thuật để biến mọi thứ trở thành những tập tranh ảnh vô tri, vô giác. Do không đồng lòng với sự việc trên và tìm cách phản kháng nên chàng Kirby xấu số bị phù phép trở thành trái banh tròn. May mắn thay, trong lúc bỏ đi mụ phù thủy đã để quên chiếc cọ phép thuật (stylus), món đồ duy nhất giúp Kirby có thể "di chuyển" (trong hình hài trên) để tiếp tục cuộc hành trình nhằm phá giải lời nguyền đang bao trùm quê anh…

Không như phần lớn các tựa game trên nền DS như Castlevania: Dawn of Sorrow, Mario Kart DS, Viewtiful Joe, người chơi phải thao tác và sử dụng các phím bấm phối hợp để nắm quyền kiểm soát nhân vật. Kirby: Canvas Curse lại là trường hợp khá đặc biệt, bởi toàn bộ việc điều khiển nhân vật Kirby đều được thực hiện nhờ kết hợp "stylus" cùng với màn hình cảm ứng độc đáo "touch screen" của DS. Giờ đây, mỗi bước đi của Kirby sẽ hoàn toàn phụ thuộc vào các lộ trình cố định mà bạn vạch ra trên màn hình cảm ứng. Tuy nhiên, để gây khó khăn cho người chơi mỗi lần sử dụng cọ phép thuật để vẽ đường đi cho Kirby, bạn sẽ phải tốn kha khá một lượng màu nước được ghi nhận bằng một biểu kế đặt ở màn hình trên. Nếu không thận trọng trong việc điều phối lượng màu nước trên, nhẹ thì bạn phải tạm ngưng cuộc chơi trong giây lát để thanh biểu kế đầy lại, nặng hơn bạn có thể phải làm lại từ đầu màn chơi vì vô tình để Kirby lọt xuống các hố sâu trên đường đi.

Trong suốt chuyến phiêu lưu của mình, người chơi sẽ cùng Kirby đụng độ với đối phương, đồng thời phải giải quyết các "cạm bẫy" đã được giăng ra. Điển hình như để làm đối thủ choáng váng, né tránh những tảng đá đang lăn về phía anh, hay khai thông lối đi mới bị tường san lấp, bạn có thể dùng cọ phép thuật (stylus) để chạm nhẹ vào chúng trên màn hình cảm ứng. Một điểm khá độc đáo là ngoài việc giải quyết những tình huống như đã nêu, bạn có thể tùy biến sử dụng các năng lực mà Kirby đã học được từ chính địch thủ của mình để cuộc chơi thêm phần thi vị. Ví dụ, Kirby có thể biến thành quả cầu lửa, bánh xe để quét sạch các vật cản trên đường đi; còn khi biến thành quả cầu gai, Kirby có thể dễ dàng hơn trong việc bám chắc vào những vách tường trơn trượt….



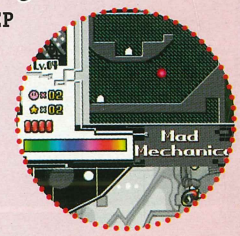
Ngoài công việc chính là điều khiển anh chàng Kirby khéo léo vượt qua các khó khăn trên đường đi bằng cọ phép thuật, bạn cũng có thể tìm kiếm các tấm "mề đay" (Medal) được sắp đặt ẩn trong mỗi màn chơi. Với những tấm "Medal" này bạn có thể mã hóa các bản nhạc yêu thích của mình tại phần "Medal Swap" của trò chơi. Nếu chẳng may bỏ qua các tấm "Medal" này, ngoài việc quay trở lại các màn chơi để tìm kiếm, bạn có thể tham gia các thử thách không kém phần thú vị trong mục chơi "Rainbow Run" bao gồm "Time Trial" hoàn tất màn chơi với thời gian nhanh nhất, hay "Line Trial" kết thúc màn chơi với lượng mực cho cọ phép thuật luôn được giữ ở mức thấp nhất. Ngoài ra, nếu vẫn còn lưu luyến sau khi đã thưởng thức xong mục chơi chính bạn có thể dạo qua "Subgames" để cùng Kirby tham gia các trò chơi nhỏ với độ hấp dẫn không kém gì mục chơi chính.

KIRBY CANVAS CURSE	
PHÁT HÀNH	Nintendo
PHÁT TRIỂN	HAL Laboratory
THỂ LOẠI	Platform
NGÀY PHÁT HÀNH	13/06/2005
ESRB	Everyone
DUNG LƯỢNG	1DVD
HỆ MÁY	DS

Mặc dù game được dựng hoàn toàn trên nền 2D cổ điển nhưng không vì thế mà game mất giá trị. Ngược lại, cách điều phối màu sắc theo gam màu sáng rất vừa mắt đã giúp game cân đối và thật hài hòa giữa đồ họa và cách chơi sáng tạo của mình. Đặc biệt và ấn tượng nhất có thể kể đến những khung cảnh nền được bài trí rất sống động và giàu màu sắc không kém gì những tác phẩm mĩ thuật được trưng bày ngoài đời thực.

Với cách chơi đơn giản nhưng ẩn chứa nhiều nét sáng tạo cùng với nền đồ họa được thiết kế tốt, Kirby: Canvas Curse có lẽ là một trong số ít trò chơi trên thị trường phù hợp với mọi lứa tuổi mà bạn không nên bỏ qua.

VỸ ĐIỆP



ĐIỂM TIN

■ **Sau khi Sega Europe mua lại Creative Assembly** và chuyển hướng hoạt động của studio này sang hệ console, những tưởng dòng game Total War đã "chia tay" với giới hâm mộ. Thế nhưng mới đây, Sega đã làm "choáng" các gamer PC khi tung tin họ đang thực hiện Medieval 2: Total War. Được biết, bối cảnh của trò chơi cùng thời điểm với bản Medieval trước nhưng kỳ này, người chơi sẽ được tiếp xúc với hơn 200 đơn vị quân mới cùng nhiều cải tiến về hình ảnh. Đặc biệt hơn, sau những trận chiến ở châu Âu, người chơi sẽ có cơ hội khám phá Tân Thế Giới và đụng độ với các bộ tộc Aztecs sinh sống tại đây. Theo nhà phát triển, game sẽ có mặt vào mùa đông năm 2006.

■ **Valve Software chính thức xác nhận** 24/04/2006 sẽ là thời điểm ra mắt của Half-Life 2: Aftermath, bản mở rộng đầu tiên của Half-Life 2. Cùng khoảng thời gian đó, Valve sẽ tung ra bộ Half-Life 2 Platinum bao gồm Half-Life, Half-Life 2, Half-Life 2: Aftermath, Half-Life 2: Deathmatch, Counter-Strike: Source và Day of Defeat: Source thông qua dịch vụ trực tuyến Steam (tải về) hoặc qua kênh phân phối sản phẩm của EA.

■ **Cuối năm qua,** khi Stainless Steel Studios tuyên bố đóng cửa, xem ra Rise & Fall: Civilizations at War đã rơi vào quên lãng. Cho đến khi Midway, nhà phát hành của trò chơi, lên tiếng xác nhận game sẽ được tiếp tục thực hiện bởi studio con - Midway San Diego. Đây có thể xem là thử thách quan trọng đối với studio này, vì sau thất bại của Gauntlet: Seven Sorrows, có tin cho rằng Midway San Diego sẽ bị "xóa sổ". Trò chơi dự tính sẽ xuất hiện trong tháng 6 tới.

■ **Strategy First cho hay,** căn cứ theo việc hủy bỏ hợp đồng với Game Factory Interactive (Nga), Mistland South (studio con của GFI) sẽ ngưng thực hiện trò chơi Disciples III và chuyển dự án này cho một studio khác. Tuy nhiên, hai game còn lại là Jagged Alliance 3 và Jagged Alliance 3D mà Mistland đang thực hiện cho Strategy First, sẽ không bị ảnh hưởng bởi quyết định trên.

■ **Tuy đạt được thành công to lớn với thương hiệu Lord of the Rings,** thông qua

HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE
HARRY POTTER VÀ CHIẾC CỐC LỬA

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Bốn năm đã trôi qua tại ngôi trường đào tạo phù thủy Hogward, cậu bé Harry Potter ngày nào còn khép nép bên cạnh thầy hiệu trưởng Albus Dumbledore, nay đã lớn phổng phao thành cậu học trò ưu tú. Mỗi năm học đối với cậu là những chuyến phiêu lưu hết sức kỳ thú nhưng cũng không kém phần nguy hiểm. Đặc biệt khi sức mạnh của kẻ thù truyền kiếp Voldemort, ngày càng bành trướng âm thầm thì sự bình yên của cậu và ngôi trường phù thủy ngày càng bị đe doạ. Năm học thứ tư lại đến với Harry, kèm theo hai sự kiện chấn động thế giới phép thuật: giải World Cup Quidditch và cuộc thi đấu Tam Pháp Thuật, nhằm bình chọn phù thủy trẻ tuổi tài ba nhất. Cuộc phiêu lưu mới dành cho các fan lại tiếp tục, với những khó khăn chất chồng vì sự cản trở của tay chân Voldemort lẫn những con quái thú trong thế giới ma thuật kỳ bí.

Sự thay đổi lớn nhất cần phải đề cập trong HP4 là lối chơi mang tính hành động gay cấn và dồn dập hơn. Khác với ba phiên bản trước cùng đi theo một công thức chung: người chơi dùng chuột điều khiển Harry cầm đũa phép nhắm vào những vị trí cụ thể để hóa phép, trong HP4, bạn chỉ cần "vung" đũa tùy ý là các tia phép sẽ tự động bay tới đối phương. Sự kết hợp giữa ba nhân vật rất được xem trọng trong HP4, vì game có rất nhiều chướng ngại cần cả ba hợp sức để vượt qua. Khá nhất trong game cũng như toàn bộ xêri HP là hệ thống chiến đấu. Game đơn giản hóa cách thi triển phép thuật, để tập trung vào hiệu ứng và rõ ràng sự thay đổi này đã mang lại hiệu quả. Khi chiến đấu, máy sẽ tự động chọn phép thuật thích hợp và bạn chỉ cần bấm cho thật nhanh tay là có thể chiêm ngưỡng các hiệu ứng nối tiếp nhau "phun" ra. Trong khi chơi bạn sẽ nhặt được rất nhiều kẹo, dùng để mua các lá bài ma thuật, có tác dụng như tăng máu, sức mạnh và các tác dụng phụ khác. Bạn có thể chơi một màn rất nhiều lần, vì phải sưu tập cho đủ bộ khiên mới được qua màn tiếp theo. Thật đáng buồn là game vẫn tồn tại sự cẩu thả không thể chấp nhận được ở hai mảng: thiết kế và trí tuệ nhân tạo. Game chẳng

Một trong những con trùm khó chịu nhất trong game

cho bạn "rờ mó" gì ở phần tinh chỉnh đồ họa hay âm thanh, vì mục Options bị rút gọn quá mức cần thiết, chỉ còn duy nhất phần bật/tắt phụ đề!

Đồ họa của trò chơi trong phiên bản mới này không có gì phải phàn nàn, vì hoàn toàn giống như các phiên bản còn lại trên hệ console. Nhìn chung các mô hình được thiết kế khá đẹp, vượt trội so với hình tượng Harry trong ba phiên bản trước và điều thú vị là trông chúng rất giống các diễn viên trong phim. Ánh sáng được làm khá tốt với ba khung cảnh chủ đạo trên không, dưới mặt đất và trong lòng hồ (tương ứng với ba địa điểm thi đấu của Harry). Chỉ tiếc game không có các đoạn trích trực tiếp từ bộ phim đang công chiếu mà thay vào đó là những đoạn cắt cảnh (cut-scene) chất lượng tốt. Các đoạn cắt cảnh này cũng đồng thời là những vị trí lưu tạm thời (checkpoint), nên bạn hãy cố gắng vượt qua trước khi thực sự thoát khỏi game.

Nói cho công bằng HP4 là game làm khá nhất trong số các game HP đã từng xuất hiện. Những thay đổi về đồ họa, cách chơi đều đáng giá. Nhưng có lẽ do vội vã để kịp tung ra cùng lúc với bộ phim, nên game mắc những lỗi hơi khó chịu một tí! Cách duy nhất để giảm bớt sự "ngu đần" của AI là hãy rủ thêm một vài người bạn cùng chơi chung. Tuy game không có phần chơi mạng, nhưng lại hỗ trợ thêm hai người cùng chơi trên một máy. Dù sao thì có cũng hơn không, nhất là khi "người bạn" AI của chúng ta không được thông minh cho lắm...

ĐỨC QUANG
duc.quang@but-tre.com

Bộ ba phối hợp nâng vật nặng...

THÔNG TIN VỀ GAME	NHẬN XÉT
Phát triển: Electronic Arts **Phát hành:** Electronic Arts **Thể loại:** Hành động **ESRB:** Everyone	**Ưu:** Có sự cải tiến đáng kể về đồ họa. Lối chơi chuyển biến theo chiều hướng tích cực. **Khuyết:** Cấu thả trong cách thiết kế menu, phải đi lại khá nhiều lần trong một màn, khiến người chơi mau chán.

Cấu hình tối thiểu: PIII 1,2GHZ6+; RAM 256MB; VGA 32MB Geforce 2 trở lên; HDD 1,2GB; Windows 2000 / XP; 4 CD.
Cấu hình đề nghị: PIV 1,5GHz hoặc AMD AthlonXP 1900+ trở lên; RAM 512MB; VGA 64MB Geforce 4 trở lên.
Cấu hình thử nghiệm: AMD Sempron 3300+; RAM 512MB; VGA 128MB Geforce 6600; MB MSI K8N Neo 3.

TOTAL OVERDOSE
KẺ THẾ VAI

Chuẩn bị "nhảy xe"!

Câu chuyện của Total OverDose (TO) xoay quanh Tommy Cruz, cảnh sát "chìm" của tổ chức phòng chống tội phạm ma túy (DEA), quyết định thâm nhập vào một tổ chức buôn ma túy cực lớn để điều tra về cái chết bí ẩn của cha mình, cũng là một nhân viên của DEA. Nhưng chẳng may, anh lại bị một chấn thương... "lãng nhách" trong lúc điều tra. Không thể bỏ dở, Tommy đành "cầu viện" đến đứa em trai song sinh Ramolito Cruz, vốn là một đứa con "ngoại đạo" trong gia đình vì đi ngược lại con đường của cha và anh trai, đóng giả mình để tiếp tục nhiệm vụ. Trong vai Ramolito, bạn sẽ phải sử dụng những hiểu biết về "thế giới ngầm" để tìm ra kẻ đã giết hại cha mình, hiện vẫn "ẩn mình" trong tổ chức DEA.

Lối chơi cực kỳ sôi động và "action" liên tục từ đầu đến cuối, TO chắc chắn là một game mà các fan dòng hành động không thể bỏ qua. TO có phong cách "rất" giống với dòng game Grand Theft Auto - tự do trong hành động, góc nhìn người thứ ba, người chơi có thể chạy khắp thành phố, "nhảy" lên bất cứ chiếc xe nào mình thích... Các nhiệm vụ nhiều và cực kỳ đa dạng. Nhưng, điểm nhấn nổi bật của TO chính là những pha chiến đấu rất đa dạng và đẹp mắt, có thể nói "ăn đứt" các cảnh chiến đấu trong GTA. Với "cái nhân" vẫn là kỹ thuật làm chậm thời gian (slow-motion, rất được game hành động hiện nay "chuộng"), nhân vật chính có thể thực hiện những động tác chiến đấu rất đẹp như vừa búng tường vừa bắn, phóng người né đạn và bắn trả... y như những các cảnh thường thấy trong phim "Ma trận". Mỗi khi thực hiện các động tác này, game sẽ tự động "khóa" (lock) mục tiêu để bạn dễ dàng "chiêm ngưỡng" vẻ đẹp của các động tác, mà không phải để tâm đến việc nhắm bắn cho trúng. Nhìn chung các pha chiến đấu của game, yếu tố "đẹp mắt" được đặt lên hàng đầu chứ không phải là các kỹ năng. Trong mỗi nhiệm vụ, người chơi sẽ phải đối đầu cùng lúc rất nhiều đối thủ, nên bạn sẽ liên tục được "thi triển" các chiêu khác nhau, cực kỳ "sướng tay, sướng mắt".

Tuyệt chiêu Tornado.

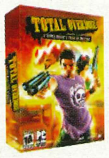
Ngoài những pha hành động đẹp mắt trên, TO còn cung cấp cho người chơi những tuyệt chiêu (Loco move) rất mạnh khác như Tornado (bắn xoay vòng tròn), Golden Gun (headshot), El Mariachi (sử dụng 2 khẩu đại liên gắn trong 2 cây đàn guitar)... giúp các trường đoạn hành động của trò chơi thêm phong phú và hấp dẫn.

Phần hình ảnh của game cũng mang chút dáng dấp của GTA: có tông màu tươi sáng cùng phần ngoại cảnh cực kỳ rộng lớn. TO sử dụng khá nhiều hiệu ứng "blur", nhất là trong những vụ nổ hay lúc nhân vật chính chơi "tuyệt chiêu" hoặc trong những pha "bay xe" mạo hiểm. Chính vì vậy, các khoảnh khắc này khi được quay chậm trở nên rất đẹp mắt và sống động. Về mặt âm thanh, có thể nhận thấy rõ sự đầu tư kỹ lưỡng ở khâu lồng tiếng nhân vật: rất cá tính, đặc biệt là chất giọng của nhân vật nào cũng đậm chất Mehicô không thể nhầm lẫn. Điểm xuyết vào đó là những bản nhạc nền sôi động mang phong cách Mỹ La-Tinh, khiến người chơi dễ dàng hòa nhập vào bối cảnh của game.

Có thể nói TO là một trong những game hành động góc nhìn thứ ba xuất sắc nhất từ trước tới nay. Dù chưa thể so sánh với GTA về chiều sâu cốt truyện cùng lối chơi cực kỳ đa dạng, nhưng bù lại, game có những mặt mạnh riêng mà nếu là fan của dòng hành động, bạn sẽ bị cuốn hút ngay lập tức. Sẵn sàng chưa nào, Ramolito?

QUỐC HUY
quoc.huy@but-tre.com

Một trong những pha bay người bắn súng đẹp mắt nhất.

THÔNG TIN VỀ GAME		NHẬN XÉT
	**Phát triển:** Deadline Games **Phát hành:** EIDOS Interactive **Thể loại:** Hành động **ESRB:** Mature	**Ưu:** Phong cách sôi động lôi cuốn. Cách chiến đấu đẹp mắt và đa dạng. Đồ họa, âm thanh khá tốt. **Khuyết:** Độ khó chưa cao.

Cấu hình tối thiểu: PIV 1,5 GHz+; RAM 256MB; VGA 64MB Geforce 2 trở lên; HDD 2GB; Windows 2000/XP; 2 CD.
Cấu hình đề nghị: PIV 2GHz/ AMD Athlon64 3000+ trở lên; RAM 512MB; VGA 128mB Geforce 6200 trở lên.
Cấu hình thử nghiệm: AMD Athlon 64 3700+; RAM 1GB (Dual Channel); VGA 128MB Geforce 6600GT; MB MSI K8N Neo4.

ĐIỂM TIN

hai thể loại game hành động và chiến thuật nhưng xem ra EA vẫn "chưa hài lòng" ở mảng game nhập vai dù đã có trong tay trò chơi Lord of the Rings: The Third Age . Theo Jim Norwood, kỹ sư phần mềm của EA, bật mí thì "EA hiện đang phát triển Lord of the Rings: The White Council, một game RPG mới". Tuy nhiên, thông tin này đã bị phía EA bác bỏ. Nếu thật sự có game này, người chơi sẽ được tiếp xúc với hội đồng phù thủy White Council, được dẫn dắt bởi Saruman (trước khi biến thành kẻ xấu) trong cuộc chiến chống lại lãnh chúa bóng tối - Sauron.

Cuối cùng thì nàng Lara Croft đã có thể chuẩn bị cho chuyến thám hiểm mới của mình. Theo Eidos, Lara Croft Tomb Raider: Legend – phần mới nhất của dòng game phiêu lưu huyền thoại, sẽ chính thức được phát hành vào đầu tháng 4 tới. Cụ thể, ở châu Âu sẽ là ngày 07/04, còn khu vực Bắc Mỹ là 11/04 cho các hệ máy PC, XBox và PS2. Riêng bản dành cho PSP và XBox 360 thì được dời lại sau đó. Đây cũng là lần đầu tiên, dòng game Tomb Raider được giao một studio khác phát triển – Crystal Dynamics, mà không phải do Core Design – nơi khai sinh ra nàng Lara.

Theo đúng lịch định, lẽ ra vào tháng 3 tới chàng Sam Fisher sẽ tiếp tục điệp vụ của mình trong Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent. Nhưng nay, Ubisoft quyết định lùi phi vụ của Sam đến tháng 09/2006 với lý do rất chung chung là để "nâng cao chất lượng, cùng lúc phát hành cho mọi hệ máy (trừ PS3 - NV)".

Những tưởng nếu trò chơi Stargate SG-1: The Alliance bị hủy bỏ thì sẽ không còn ai quan tâm đến đề tài này nữa. Nhưng mới đây, MGM Interactive và Cheyenne Moutain Entertainment – studio mới được thành lập bởi những người kỳ cựu trong ngành công nghiệp game, cho biết họ đang thực hiện một trò chơi trực tuyến lấy đề tài của game trên, mang tên gọi Stargate Worlds. Được biết, nội dung của game sẽ theo sát loạt phim truyền hình khoa học giả tưởng nổi tiếng Stargate SG-1. Trong đó, người chơi sẽ được "thám hiểm, phiêu lưu và chiến đấu qua các thời kỳ khác nhau của lịch sử nhân loại, qua những vùng đất bí ẩn của người hành

ĐIỂM TIN

tinh và những nơi khác ngoài không gian". Hiện vẫn chưa biết ngày phát hành của trò chơi.

■ **Khi Blizzard North đóng cửa studio vào tháng 8 năm rồi,** dự án mà họ đang thực hiện dang dở vẫn là một ẩn số đối với các gamer. Nhiều dự đoán cho rằng Diablo III đang được bí mật phát triển. Hiện nay, mọi việc dường như "sáng" hơn khi trên trang tuyển dụng của Blizzard đăng tải hàng loạt thông tin cần người cho nhóm làm Diablo I và II để thực hiện một dự án. Liệu đó có phải là Diablo III ?

■ **Như một qui luật tất yếu,** sau thành công của bản mở rộng Winter Assault vào năm ngoái, THQ và Relic Entertainment lại tiếp tục bắt tay nhau để thực hiện bản mở rộng thứ hai của trò chơi Warhamer 40,000: Dawn of War. Dù giữ kín thông tin, kể cả tên của phiên bản mới, nhưng THQ cũng đã bật mí cho biết trong game sẽ xuất hiện thêm hai chủng tộc mới, một trong số đó là Tau – giống người có trình độ khoa học hủy diệt đáng sợ. Game dự tính tung ra vào mùa thu năm nay.

■ **Sau khi Onimusha 3: Demon Siege ra mắt các gamer PC hồi tháng trước,** sẽ tới lượt Resident Evil 4 và Devil May Cry 3: Dante's Awakening Special Edition xuất hiện trên PC. Đây là kết quả của cuộc thương lượng thành công giữa Ubisoft và Capcom. Theo thỏa thuận trên, Ubisoft sẽ phân phối ba game trên tại thị trường Bắc Mỹ và châu Âu. Trong đó, Onimusha 3 là game "xuất trận" đầu tiên, riêng hai game còn lại vẫn chưa có ngày phát hành.

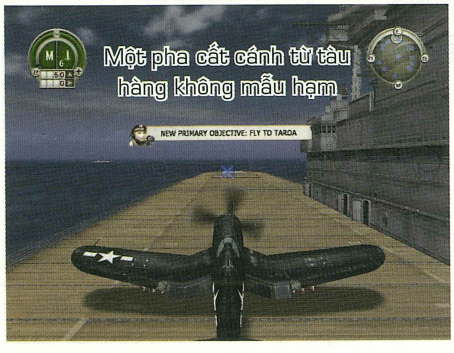
■ **Từng gây chấn động giới gamer vào năm 2004** với "siêu phẩm" Far Cry và gần đây là Far Cry Instincts trên console, Crytek một lần nữa đã làm sửng sốt giới mộ điệu khi công bố họ đang thực hiện một game FPS khác, mang tên gọi Crysis. Theo thông tin ban đầu, trò chơi sẽ đưa ra những thử thách mới trong lối chơi, đòi hỏi người chơi phải vận dụng các chiến thuật khác nhau lẫn kết hợp nhiều loại vũ khí để sinh tồn trong những hoàn cảnh khắc nghiệt. Game được thực hiện dựa trên CryEngine 2 và sẽ là một trong những game đầu tiên ứng dụng công nghệ DirectX 10. EA sẽ đảm nhận vai trò nhà phát hành, với lịch ra mắt được ấn định vào mùa thu năm nay.

HEROES OF THE PACIFIC
NGƯỜI HÙNG KHÔNG TRUNG

Trước giờ, thể loại mô phỏng lái máy bay, dù là kiểu lái máy bay dân dụng (như MS Flight Simulator hay X-Plane) hoặc thiên về hành động chiến đấu (với hàng loạt game như Comanche, F-22, F/A-18, Falcon 4.0) luôn là một trong những thể loại game kén người chơi nhất. Lý do lớn nhất, có lẽ là do chúng đã mô phỏng quá thực nên cách chơi phức tạp, gây nản lòng cho không ít game thủ đam mê bay lượn! Tuy nhiên, bên cạnh những game "mô phỏng thực tế" khó nhằn đó, còn có các game khác với cách chơi được tinh giản (gọi nôm na là dạng Arcade), nhằm lôi kéo người chơi đến với thể loại tuy khó nắm bắt nhưng thực sự rất lôi cuốn này. Một trong những trò chơi thuộc dạng Arcade trên, vừa ra mắt gần đây, đó là Heroes of the Pacific (HOTP).

Trong game, bạn vào vai một chàng phi công trẻ tuổi can đảm và đầy nhiệt huyết của lực lượng không quân Mỹ. Game sẽ đưa bạn hòa mình vào các cuộc không chiến hoành tráng và ác liệt nhất trên mặt trận Thái Bình Dương, nơi quân đội Mỹ đang chống trả các cuộc tấn công hung hãn của phát xít Nhật. Bạn không chỉ có cơ hội chiêm ngưỡng mà còn được tham gia các trận chiến lớn, có thật đã đi vào lịch sử tại đây, như cuộc tấn công tại Trân Châu Cảng hay cuộc không chiến giành quyền kiểm soát vùng Marshall Islands. Các nhiệm vụ của trò chơi cũng rất đa dạng, phong phú: từ những trận không đối không, tấn công các mục tiêu trên mặt đất (tháp anten, nhà chứa máy bay, pháo cao xạ) hay trên biển (tàu chiến, tàu ngầm) cho đến giải cứu đồng đội, bảo vệ căn cứ hay yểm trợ cho các máy bay ném bom...

HOTP là game lái máy bay theo dạng Arcade, nên cách chơi trong game khá đơn giản. Bạn không cần màng đến việc điều chỉnh "cánh tà" (Flaps) như thế nào để máy bay cất cánh và bay ổn định nhất, vì game đã làm sẵn mọi thứ cho bạn. Việc còn lại của bạn là phối hợp giữa bàn phím và chuột sao cho thật "ăn rơ". Nào là cất cánh khỏi mặt đất, trổ hết tài nhào lộn cũng như tay nghề thiện xạ của mình



trên bầu trời hay để chống lại quân địch với số lượng đông, áp đảo. Bạn cũng không cần phải lo về đạn dược vì chúng vô tận để bạn yên tâm bắn phá thoải mái. Ở đây, người viết phát hiện một điểm khá vô lý là một số máy bay còn được trang bị cả tên lửa (thời Đệ Nhị Thế Chiến không hề có loại máy bay như vậy).

HOTP có một cơ chế hình ảnh được xây dựng dựa trên engine RenderWare khá vững chắc. Các hiệu ứng như Blur (khi bay ở tốc độ cao), cảnh cháy nổ được thể hiện rất tốt. Tuy nhiên, mặt chi tiết lại chưa được tốt lắm. Có thể kể đến mô hình máy bay có khá nhiều răng cưa, các chi tiết dưới mặt đất và nhất là mặt biển được dựng thô sơ và kém sống động. Bù lại, phần âm thanh trong trò chơi đã hoàn thành tốt vai trò của mình khi thể hiện rất chân thật tiếng động cơ máy bay, tiếng súng đại liên bắn liên hồi, các vụ nổ hay những mẩu đối thoại của phi công qua bộ đàm...

Nếu bỏ qua phần đồ họa chưa được thuyết phục lắm, thì với cách chơi đơn giản, hào hứng cùng cốt truyện lôi cuốn dựa trên những sự kiện có thật, HOTP vẫn là một game rất đáng chơi. Sau khi đã chán chê với các trận chiến trên mặt đất trong Call of Duty 2, sao bạn không thử một phen bay lượn và chiến đấu trên không trung với HOTP nhỉ?

NGỌC CHÂU
ngoc.chau@but-tre.com

THÔNG TIN VỀ GAME		NHẬN XÉT
	Phát triển: IR Gurus Int. **Phát hành:** Ubisoft / Red Mile Ent. **Thể loại:** Mô phỏng / Máy bay **ESRB:** Everyone	**Ưu:** Cách chơi đơn giản, hào hứng. Cốt truyện chặt chẽ dựa trên những sự kiện có thật. Bộ "sưu tập" máy bay phong phú, âm thanh khá hoành tráng. **Khuyết:** Độ chi tiết hình ảnh chưa cao. Chưa thật ở một điểm: máy bay thời xưa mà có cả... tên lửa!

Cấu hình tối thiểu: PIV 1,5GHz+; RAM 256MB; VGA 64MB Geforce 3 trở lên; HDD 1,8GB; Windows ME/XP/2000; 2 CD.
* Không hỗ trợ dòng card MX.
Cấu hình đề nghị: PIV 2GHz hoặc Athlon XP 2400+ trở lên; RAM 512MB; VGA 128MB Geforce FX5700 trở lên.
Cấu hình thử nghiệm: AMD Athlon 64 3700+; RAM 1GB (Dual Channel); VGA 256MB; Geforce 6600; MB MSI K8N Diamond.

SPACE HACK

HIỂM HỌA KHÔNG GIAN

Sau khi Diablo của Blizzard trở thành tượng đài đầu tiên của game hành động nhập vai, đồng thời giành được nhiều thành công sáng giá, vô số sản phẩm "ăn theo", với đầy đủ chủng loại "thượng vàng hạ cám" đã xuất hiện. Trong số đó có cả studio Rebelmind (Great Journey, Grom) của Canada, khi họ tung vào đất Mỹ sản phẩm mới nhất của mình - Space Hack, vào tháng 11 vừa qua.

Space Hack lấy bối cảnh tương lai của thế giới hiện tại, khi mật độ dân số ngày càng tăng trên Trái Đất. Lúc này nhân loại phải tạm di cư lên các phi thuyền không gian lớn, trước khi tìm kiếm được hành tinh mới phù hợp với điều kiện sống. Việc không may xảy đến với Maximus XV, một trong những phi thuyền trên vô tình lọt vào lỗ đen Black Nebula, nơi tập trung nhiều hiểm họa khôn lường trong vũ trụ. Nhiều phương án được đưa ra nhằm cứu phi thuyền Maximus XV. Khả thi nhất là kích hoạt hệ thống năng lượng dự phòng, được đặt bên trong khu vực khẩn cấp của phi thuyền. Trớ trêu thay, đường đến khu vực trên không hề dễ dàng vì phi thuyền bị đám sinh vật khát máu không rõ nguồn gốc tấn công và bao vây. Trách nhiệm đè nặng lên chàng thuyền viên Space Hack - người được giao nhiệm vụ kích hoạt hệ thống dự phòng trên...

Như đã đề cập, do thừa hưởng những đặc trưng của dạng game hành động nhập vai nên Space Hack có cách chơi không khác mấy, nếu không muốn nói là "rập khuôn" các đàn anh đi trước. Nhiệm vụ của người chơi là tiêu diệt các quái vật ngoài hành tinh nằm rải rác trên đường đi. Việc này sẽ giúp bạn thu thập điểm kinh nghiệm nhằm hoàn thiện bốn chỉ số cơ bản: Strength (sức mạnh), Endurance (sức chịu đựng), Dexterity (sự khéo léo), Knowledge (hiểu biết). Tùy thuộc vào việc nâng cấp, chúng sẽ ảnh hưởng khá nhiều đến loại vũ khí mà nhân vật của bạn sử dụng. Ví như các vũ khí cận chiến chùy, búa... sẽ đòi hỏi điểm Strength nhiều hơn trong khi các loại súng lazer, cung tên... lại yêu cầu Dexterity. Ngoài ra, để phá tan sự đơn điệu, game bổ sung hệ thống phép thuật khá cơ bản, gọi chung là các "Hi-Tech Items". Chẳng hạn, anh chàng Hack có thể lập lớp rào chắn bảo vệ xung quanh người mình, với món đồ "Energy Shield"; hay "Mind Control" có thể giúp Hack kiểm soát kẻ thù và biến chúng thành đồng minh hỗ trợ đắc lực; hoặc "Teleport to Base" sẽ giúp tiết kiệm được khá nhiều thời gian trở về căn cứ, thay vì phải lăng xăng, tốn công sức chạy đến các cổng "dịch chuyển" chỉ đặt cố định ở vài khu vực trong trò chơi.

Tuy nhiên, bên cạnh những mặt mạnh của mình, Space Hack cũng để lộ những khiếm khuyết khiến game khó vượt qua các đàn anh. Hệ thống "quest" kém phong phú, có xu hướng lặp đi lặp lại là một trong những nguyên nhân chính khiến trò chơi dễ gây nhàm chán với các game thủ sau vài giờ tiếp xúc. Bên cạnh đó, dù được xây dựng trên khung nền 3D cho phép người chơi xoay trở tự do nhân vật của mình, nhưng do cách thiết kế, phối cảnh đơn điệu cùng hệ thống âm thanh được dàn dựng theo kiểu "được chăng hay chớ", đã tạo nên những điểm trừ nặng nề cho trò chơi. Không những thế, tính năng mạng, vốn được xem là một trong những ưu điểm cần thiết của những trò chơi dạng này, lại bị nhà sản xuất "phớt lờ". Nhìn tổng quan, đây chỉ là trò chơi ở mức trung bình, đủ để bạn thử qua cho biết và không nên kỳ vọng quá nhiều.

HOÀNG LÊ
hoang.le@but-tre.com

THÔNG TIN VỀ GAME	NHẬN XÉT
Phát triển: Rebelmind **Phát hành:** Meridian 4 / Atari **Thể loại:** Nhập vai / Hành động **ESRB:** Everyone	**Ưu:** Cách chơi đơn giản dễ nắm bắt. **Khuyết:** Lối chơi lặp đi lặp lại, đồ họa đơn điệu.
Cấu hình tối thiểu: PIV 1,4GHz+; RAM 256MB; VGA 32MB Riva TNT 2 trở lên; HDD 500MB; Windows 98 SE/2000/Me/XP; 1 CD. **Cấu hình đề nghị:** PIV 1,8GHz hoặc AMD AthlonXP 2200 trở lên; RAM 512MB; VGA 64MB Geforce 2 MX trở lên. **Cấu hình thử nghiệm:** AMD Sempron 3300+; RAM 512MB; VGA 128MB Geforce 6600; MB MSI K8N Neo 3.	

ĐIỂM TIN

■ **Trong khi mọi ánh mắt đều đổ dồn về trò chơi BioShock của Irrational** – được xem là "kẻ kế thừa tinh thần" của dòng game System Shock nổi tiếng, thì EA âm thầm làm một việc bí mật: gia hạn thêm thời gian hiện hữu cho thương hiệu System Shock. Rất mau chóng sau đó, hành động này không qua được tai mắt của giới hâm mộ. Liệu System Shock 3 có đang được thực hiện? Và EA không đưa ra một bình luận nào về vấn đề này.

■ **Cùng lúc với việc tung ra bản báo cáo tài chính,** Take Two Interactive tiết lộ sẽ mua lại nhà phát triển trò chơi Irrational Games. Lẽ ra người mua studio này phải là VU Games, vì cả hai đã từng có mối quan hệ rất thân thiết, khi SWAT 4 và Freedom Force vs the 3rd Reich gặt hái được không ít thành công. Nhưng sau thất bại về doanh số của trò chơi Tribes: Vengeance, mối quan hệ này đi đến chỗ tan rã. Hiện tại, Irrational đang thực hiện trò chơi BioShock, được xem là "người thừa kế tinh thần" của System Shock 2 lừng danh một thời.

■ **Thi dịch game trực tuyến Ragnarok.** Ngày 14/2/2006, công ty VinaGame và Nhà Văn Hóa Thanh Niên TP.HCM (NVHTN) tổ chức thi dịch thuật tiếng Anh. Những bạn trẻ tham gia cuộc thi sẽ giúp VinaGame dịch trò chơi trực tuyến Ragnarok Online từ Anh sang Việt. Cuộc thi dịch thuật này do Trường Đào Tạo Việt - Mỹ tài trợ. Những bạn trúng giải sẽ nhận học bổng học tiếng Anh tại trường này với tổng trị giá giải thưởng trên 80 triệu đồng, trong đó có 1 giải "tài năng" (thời hạn học một năm), 3 giải "thông minh" (thời hạn học 6 tháng), 6 giải "sáng tạo" (mỗi giải một 1 năm báo Saigon Times Daily). Cuộc thi có 3 chủ đề độc lập: dịch các vật phẩm và nghề nghiệp trong game, dịch tên các NPC (nhân vật do hệ thống điều khiển), dịch các câu thoại của các vật nuôi trong trò chơi. Thời gian đăng ký từ 14/2/2006 đến 28/2/2006. Thông tin chi tiết về cuộc thi được đăng tải và cập nhật thường xuyên tại http://ro.vinagame.com.vn/02_news/events/English-Contest2.html và trên trang chủ của NVHTN *http://www.nvhtn.org.vn.*

HỒNG ÂN
hong.an@but-tre.com

Phát triển: SCEJ | **Phát hành:** Sony Computer Entertaiment | **Thể loại:** Platform | **ESRB:** Everyone | **Ngày phát hành:** 17/01/2006

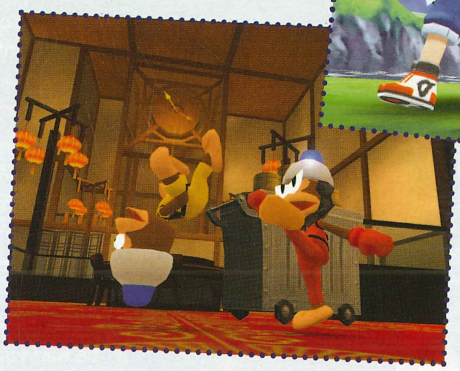
APE ESCAPE 3

Dẹp loạn hầu tinh

Tên độc tài Spector cùng kẻ thân tín của mình là giáo sư Tomoki tiếp tục nuôi tham vọng thống trị thế giới bằng việc thả đám khỉ tinh nghịch rải khắp thế giới. Trong số những thành phố bị lũ khỉ tấn công có cả thành phố mà Natlie và Kei sinh sống. Không đành lòng để lũ khỉ tàn phá quê nhà, hai người bạn của chúng ta quyết định lên đường tìm cách bắt gọn đám khỉ quái quỷ.

Chắc hẳn bạn cũng biết khỉ là loài rất lém lỉnh và tinh nghịch, đặc biệt có thân pháp vô cùng nhanh nhạy. Chính vì lẽ này mà công việc đuổi bắt chúng không hề đơn giản tí nào, ngược lại đòi hỏi người chơi kết hợp hài hòa khá nhiều yếu tố như óc quan sát, sự nhạy bén và cả tính kiên nhẫn. Khởi điểm, người chơi chỉ được trang bị hai công cụ thiết yếu nhất bao gồm vợt bắt và gậy. Nhưng càng về sau với độ khó, thử thách ngày càng gia tăng người chơi sẽ được sở hữu nhiều món đồ chơi đa năng, ngoài việc hỗ trợ người chơi dễ dàng hơn trong việc săn bắt đám khỉ tinh nghịch, chúng còn là những chìa khóa linh động giúp bạn giải quyết các "puzzles" được sắp đặt trên đường đi.

Điển hình như chiếc xe điều khiển xa, ngoài khả năng khiến những tên khỉ lì lợm rời khỏi chỗ núp an toàn, đánh lạc hướng những tên lính canh trên đường đi, bạn còn dùng nó để len lỏi qua những mép tường hẹp nhằm kích hoạt những công tắc ẩn để tạo lối đi mới mà bình thường bạn không thể thực hiện được. Chiếc vòng chạy nhanh không chỉ giúp bạn chạy nước rút để tóm gọn những tên khỉ nhanh nhạy, mà còn có thể giúp bạn vượt qua những hang động hay lối đi có hướng gió thổi ngược chiều,... Ngoài những món đồ chơi vừa kể trên, một chức năng khá độc đáo mà bạn có thể tìm được trong phiên bản này chính là khả năng biến hình (Morph) khá độc đáo của Natalie và Kei. Chỉ trong chốc lát, Kei có thể trở thành tay súng Viễn Tây được trang bị đạn dược dồi dào với khả năng thổi bay các chốt lính gác trên đường đi; thoắt ẩn thoắt hiện với khả năng "bích hổ du tường", giữ thăng bằng trên dây với hình hài của một Ninja thực thụ; hay trở thành một nhân vật trong truyện cổ 1001 đêm, với vị thần khiêu vũ luôn hộ tống sát bên có thể khiến những tên khỉ hiếu động cùng đám lính gác quay cuồng, mất cảnh giác bằng những bài nhạc sôi động.



Sau mỗi chuyến hành trình vất vả bạn có thể dùng lượng tiền thu thập được để hồi phục sức khoẻ, cải thiện thanh năng lượng và tăng thời gian hoá thành các Morph lâu hơn,... Ngoài ra bạn cũng có thể mở khóa những đoạn phim ngộ nghĩnh do đám khỉ tinh nghịch trên thủ diễn phỏng theo những bộ phim nổi tiếng như Titanic, Indiana Johnes. Nếu không bạn có thể tìm các bản nhạc theo sở thích tại quầy Music shop, hay xem bộ bách khoa toàn thư rất sống động về loài khỉ tại Gallery, thư giãn với bạn bè cùng các trò chơi nhỏ tại "Mini game corner". Còn hàng tá điều thú vị và hấp dẫn khác trong trò chơi đang chờ đợi bạn khám phá.

Ngoài ưu điểm màn chơi được thiết kế đa dạng, sáng tạo và nhiều phụ lục sáng giá, Ape Escape 3 vẫn còn vài khiếm khuyết gây khó chịu cho người chơi. Trong đó, lỗi nặng nhất có thể kể đến cách bố trí góc quay camera còn quá nhiều điểm bất hợp lý, hậu quả là việc tóm gọn lũ khỉ vốn đã khó khăn lại càng thêm nhiều phen thử thách. Những tình huống dở khóc dở cười như trượt chân ra khỏi khu vực an toàn hay vấp té bởi đống vỏ chuối trước khi tóm gọn lũ "hầu tinh" là điều khó lòng tránh khỏi. Bên cạnh đó phần âm thanh và nền đồ họa đã lỗi thời, ít cải tiến cũng là một trong những hạn chế của game. Nếu chấp nhận và bỏ qua những thiếu sót vừa nêu, Ape Escape 3 vẫn là trò chơi rất đáng quan tâm, đặc biệt nếu bạn là người yêu thích những game platform mang màu sắc vui nhộn, đầy tính giải trí.

ANH TÚ

PS2 XBOX

Phát triển: SNK | **Phát hành:** SNK | **Thể loại:** Song đấu | **ESRB:** Teen | **Ngày phát hành:** 18/01/2006

Samurai Quyết đấu

Nếu thường hay lui tới tụ điểm trò chơi điện tử khoảng mười năm trở về trước, thời hoàng kim của game "thủng", chắc hẳn bạn cũng như nhiều tay chơi lão luyện khác gần như đã quá quen thuộc các tựa game phổ biến thuộc dòng đối kháng như The Last Blade, King of Fighters, Garou: Mark of the Wolves, Soul Calibur... Tuy nhiên, theo dòng thời gian các thế hệ console và PC với nhiều ưu điểm bắt đầu lấn sân trên thị trường, vị trí của "game thủng" bắt đầu thưa thớt và vắng bóng dần. Các tựa game trên cũng nhanh chóng chuyển sang các đời máy phổ thông thu hút nhiều game thủ hơn. Từng một thời làm mưa gió, Samurai Shodown V (SSV) phiên bản mới nhất của dòng game này trên hệ máy XBOX lại tái ngộ các fan năm xưa vào 18/01 vừa qua.

Ấn tượng đầu tiên trong phiên bản thứ năm này là việc quy tụ nhiều nhân vật nhất trong dòng Samurai Shodown từ trước đến nay, với tổng cộng 26 nhân vật để lựa chọn. Trong đó, người chơi có thể bắt gặp lại dáng dấp quen thuộc của chàng hiệp sĩ đạo hào hoa Ukyo (vẫn thường gọi là hiệp sĩ mù), thầy tu Gaira, ninja Galford... Ngoài ra, người chơi còn có dịp làm quen với các nhân vật mới góp mặt trong phiên bản này như kiếm khách Yoshitora, nữ xạ thủ Mina, lão bối Yunfei với thuật dùng đao và khinh công điêu luyện. Tuy nhiên, ngoài việc tập trung lượng nhân vật đồ sộ vào phiên bản mới này, các phần khác của game hầu như không thay đổi. Người chơi sẽ tham gia tìm hiểu câu chuyện của từng nhân vật thông qua "Arcade Mode" hoặc giao đấu cùng bè bạn với "Verus Mode". Bên cạnh yếu tố may mắn để so găng cùng bạn chơi hay các đối thủ máy, người chơi sẽ phải kết hợp nhuần nhuyễn các phím bấm để thực hiện vô số "tuyệt kĩ" khác nhau của từng nhân vật. Tất nhiên, để thực hiện công việc trên dễ dàng hơn, thay vì đoán mò, bạn có thể tham khảo qua hệ thống "Skill List" của từng nhân vật hoặc bỏ chút thời gian luyện tập tại "Practice Mode" của trò chơi. Nếu cảm thấy đã nằm lòng các "tuyệt kĩ" trên, bạn có thể thử sức mình với nhiều cấp độ khó khác nhau bằng việc hiệu chỉnh chúng trong phần Option. Bằng không, bạn có thể tham gia tranh tài với vô số cao thủ từ khắp nơi trên thế giới bằng chế độ Live mà game cung cấp.

Những tưởng khi chuyển sang hệ console để làm nức lòng các fan, SSV sẽ được tinh chỉnh lại "áo, xống" đồ họa hợp thời và vừa mắt hơn. Nhưng kết quả mà SSV có được lại không khác những người anh đi trước của mình. Các mô hình nhân vật và cảnh nền dù được bố trí và được phối màu khá sặc sỡ nhưng độ chi tiết lại khá thô kệch. Đáng buồn là hệ thống âm thanh của game cũng chung số phận với nền đồ họa khi chúng được thể hiện theo kiểu "dễ nhớ dễ quên".

Trong thời điểm mà các nhà phát triển đang cố gắng hoàn thiện sản phẩm của mình để chinh phục người chơi với đòi hỏi ngày càng khắt khe hơn, SSV dường như quá lạc quan, an tâm với những gì mình hiện có. Hệ quả là những tên tuổi mà họ đã gặt hái trên máy game thủng năm xưa đều lần lượt "ngã ngựa" sau khi đổ bộ lên các thế hệ console hiện hành! Với những gì đã thể hiện, Samurai Shodown V cũng khó lòng tạo được bước ngoặt đáng kể cho dòng game này.

ĐẶNG KHÔI

THẾ GIỚI HỖN MANG

...NHÀ SẢN XUẤT KHẲNG ĐỊNH: HỌ VẪN KHÔNG NGỪNG ĐƯA VÀO GAME NHỮNG CẢI TIẾN, Ý TƯỞNG MỚI MẺ ĐỂ ĐẢM BẢO KHI RA MẮT, WARHAMMER: MARK OF CHAOS SẼ CÓ THỂ CHINH PHỤC ĐƯỢC BẤT KỲ GAMER KHÓ TÍNH NÀO...

Warhammer là dòng game được chuyển thể từ loạt trò chơi Table-top (dạng như game chơi cờ) của hãng Games Workshop, ra mắt cách đây đã rất lâu. Đối với người hâm mộ game vi tính, cái tên Warhammer thường được gán với loạt game Warhammer 40.000, với sản phẩm gần đây nhất là Warhammer 40.000: Dawn of War (do THQ phát hành). Nhưng thực chất, thế giới trong Warhammer 40.000 chỉ mới là một phần trong loạt game Warhammer mà thôi. Chính xác thì thương hiệu Warhammer bao gồm hai thế giới hoàn toàn khác biệt: Warhammer 40.000 là thế giới hiện đại trong tương lai và Warhammer Fantasy có bối cảnh thần thoại, cổ đại. Sau khi Warhammer 40.000 gặt hái nhiều thành công trong lĩnh vực game điện tử, bây giờ đến lượt Warhammer Fantasy "nối gót" người anh em của mình, xuất hiện dưới dạng một game chiến lược thời gian thực với tên gọi Warhammer: Mark of Chaos (WMC). Trò chơi đang được thực hiện bởi Black Hole Entertainment (từng thực hiện game Armies of Exigo) và sẽ được Namco phát hành trong năm nay.

THẾ GIỚI HỖN MANG...

WMC là một thế giới cổ đại, mang đậm nét thần thoại giả tưởng cùng với các truyền thuyết châu Âu, vốn đã quá quen thuộc với người hâm mộ qua các tựa game nổi tiếng như Warcraft hay Lord of the Rings. Thế giới này cũng chìm trong hỗn loạn, bị xâu xé bởi các cuộc xung đột, chiến tranh khốc liệt liên miên giữa các chủng tộc khác nhau. Với tổng cộng 17 chủng tộc hiện diện trong thế giới của Warhammer Fantasy, nhà sản xuất chỉ "bốc" ra 4 chủng tộc chính để đưa vào WMC:

• **The Empire:** Đế chế duy nhất của loài người. Họ là những cư dân lâu đời định cư tại tại vùng đất Old World (Cựu Thế Giới). Con người có thế mạnh về việc nghiên cứu cũng như sử dụng các loại công nghệ, kỹ thuật và có khả năng lĩnh hội các loại phép thuật.

• **High Elves:** Một chủng tộc yêu tinh từng sinh sống ở Cựu Thế Giới, trước khi rời bỏ nơi này để di cư đến hòn đảo bí mật Ulthuan. Dân High Elves là những pháp sư hùng mạnh, biết đủ loại phép thuật đầy quyền năng, được tu luyện qua hàng thế kỷ. Chính họ đã truyền dạy cho loài người các loại ma thuật và cũng là đồng minh đắc lực nhất của đế chế Empire.

• **Skaven:** Đây là giống "người chuột" sống cuộc đời tăm tối dưới những mê cung, hầm ngầm sâu trong lòng đất. Lực lượng của Skaven được tập hợp từ rất nhiều bộ tộc khác nhau, tuy chúng không mạnh mẽ nhưng vẫn là mối hiểm họa cho bất kỳ chủng loài nào khác vì quân số áp đảo của mình.

• **Chaos:** Đây là kẻ thù chính của loài người. Chaos là một thế lực cực kỳ hùng mạnh và tàn ác, sinh sống chủ yếu tại phương Bắc và luôn nuôi ý định bành trướng xuống phương Nam, nơi mà đế chế Empire tồn tại.

"KẺ TÀM LẠNG, NGƯỜI NỬA CÂN"

Câu chuyện trong WMC chủ yếu xoay quanh sự xung đột, tranh giành lãnh thổ giữa hai chủng tộc Empire và Chaos. Người chơi sẽ bắt đầu với hai chủng tộc này. Trong quá trình chơi, hai phe còn lại là High Elves và Skaven sẽ lần lượt xuất hiện. Đến lúc đó, bạn sẽ được tùy nghi lựa chọn "đi theo ai" trong số bốn đạo quân trên. Mỗi phe đều có những ưu và nhược điểm riêng, nhưng xét về tổng thể, sức mạnh của các phe tương đương nhau. Ví dụ, dân Skaven tuy có quân số cực kỳ đông đảo nhưng lại không được tổ chức một cách chặt chẽ. Hơn

Tên game: Warhammer: Mark Of Chaos
Thể loại: Chiến thuật
Phát triển: Black Hole Entertainment
Phát hành: Namco
Ngày phát hành: Q3/2006
ESRB: Đang đợi đánh giá

nữa, tinh thần chiến đấu của chúng khá thấp nên trong nhiều trường hợp, chúng sẽ chọn giải pháp "bỏ của chạy lấy người". Trái ngược với Skaven, High Elves là chủng tộc có số lượng rất nhỏ nhoi nhưng họ đều là những pháp sư đầy quyền năng, được tổ chức rất bài bản, chặt chẽ. Còn phía Chaos lại được trang bị những bộ giáp cực kỳ chắc chắn và có khả năng thu nạp các loại quái vật để hỗ trợ cho quân đội của mình. Về loài người (tộc Empire), tuy không có được sự quy củ chặt chẽ, phép thuật cao cường cũng như không sánh được về mặt quân số như các phe khác, nhưng bù lại họ lại có khả năng trong việc nghiên cứu, chế tạo các khí tài chiến tranh và là chủng tộc duy nhất biết sử dụng... thuốc súng để chế tạo các loại súng, thuốc nổ.

Bên cạnh các chủng tộc chính vừa đề cập ở trên, WMC còn có những tộc nhỏ khác như Orks, Goblins, Vampires, Dwarfs, Undead hay Trolls. Vai trò của các phe phụ này như một dạng "lính đánh thuê" (trong thế giới Warhammer, chúng được gọi là "Dogs of war"). Bạn có thể tùy nghi lựa chọn bất kỳ đạo quân nào, để tăng cường cho quân đội của mình. Điều này làm cho lối chơi trở nên đa dạng, khi mỗi người chơi có những cách riêng để phối hợp, tùy biến cho các đạo quân của mình. Hãy tưởng tượng, bạn điều khiển một đạo quân Chaos với sự hỗ trợ của ma cà rồng (Vampires), chắc chắn sẽ hoàn toàn khác với sở hữu một nhóm phù thủy High Elves được tăng cường bởi các "lính đánh thuê" người lùn (Dwarfs).

TẬP TRUNG VÀO CÁC TRẬN CHIẾN

Khác với lối chơi khai thác - xây dựng - tạo quân như thường thấy trong đa số các game RTS, WMC được xây dựng với tiêu chí tập trung xoáy mạnh vào các trận chiến.

Công việc chính yếu người chơi cần quan tâm là tập trung phát triển quân đội, tiến hành các cuộc chinh chiến, bành trướng lãnh thổ và dĩ nhiên, một khi việc chiếm đóng hoàn tất, phòng thủ lãnh thổ là một trong những nhiệm vụ quan trọng hàng đầu. Đối với quân đội, nhà sản xuất tiết lộ, họ sẽ cung cấp cho người chơi các tùy chọn để điều khiển quân đội theo nhiều tỉ lệ khác nhau. Chẳng hạn, bạn có thể dẫn một nhóm quân đi do thám hay tìm kiếm các loại kho báu, cổ vật. Lúc này, sẽ có các bảng điều khiển để bạn thiết lập lệnh cho từng đơn vị quân riêng lẻ, để chúng có những hành động khác nhau. Khi xảy ra những trận chiến lớn, bạn sẽ được cung cấp các lệnh khác để điều khiển, chỉ huy cả một đạo quân hàng trăm, hàng ngàn đơn vị quân cùng lúc. Bên cạnh các đơn vị quân bình thường, sẽ thực sự thiếu sót nếu không đề cập đến sự hiện diện của các Hero hay Champion (yếu tố gần như không thể thiếu trong các game RTS gần đây). Các Hero cũng có các kỹ năng riêng, có thể lên cấp, có khả năng chỉ huy các nhóm quân và trên hết, họ có thể thách đấu một trận chiến tay đôi với các Hero đối phương.

Còn về mặt quản lý kinh tế? WMC tinh giản tối đa việc này, vì tiêu chí của game là hướng người chơi đến các trận chiến hoành tráng. Mỗi phe trong game đều có một tổng hành dinh riêng (còn gọi là thủ phủ - Capital), là nơi để người chơi xây dựng, quản lý các nguồn tài nguyên (mỗi vùng đất bạn chiếm được, sẽ tự động cung cấp các nguồn tài nguyên có sẵn ở đó) và tiến hành nghiên cứu công nghệ, kỹ thuật phục vụ cho công cuộc chinh chiến. Tất cả các công việc này, sẽ được tiến hành trên một bản đồ gọi là Tactical Map (bản đồ chiến thuật).

Còn khi bạn điều các đạo quân của mình tham gia vào những trận chiến, game sẽ tự động nhảy sang dạng bản đồ thứ hai - Battle Map (bản đồ chiến đấu). Kiểu chơi này thực ra cũng chẳng có gì mới mẻ cả, khi các fan trong dòng game Total War đã "nhẵn mặt" với nó. Tuy "vay mượn" ý tưởng này, nhưng WMC sẽ có những đặc trưng riêng mà có lẽ đến khi tận tay chơi, chúng ta mới có thể nắm bắt hết được.

SỨC MẠNH ĐỒ HỌA

Điểm cuối cùng không thể không đề cập đến trong WMC, chính nền tảng đồ họa. Với mục tiêu là thể hiện các trận chiến hoành tráng, ác liệt với sự tham gia của hàng trăm, hàng ngàn đơn vị, engine đồ họa của game được phát triển sao cho có khả năng thể hiện được số lượng quân đông đảo đó với độ chi tiết cao, đồng thời phải hỗ trợ các kỹ thuật tiên tiến không thể thiếu hiện nay, như công nghệ ánh sáng động (Dynamic Lighting) hay kỹ thuật xử lý ánh sáng Bloom Effect. Qua một số hình ảnh (screenshot) và các đoạn trailer được nhà sản xuất tung ra, chúng ta có thể thấy rõ môi trường trong game quả thực rất rộng lớn, mênh mông, cùng các vật thể có độ chi tiết khá cao. Các hiệu ứng ánh sáng, đổ bóng "nói không ngoa" chẳng kém cạnh so với Age of Empire III là mấy. Hy vọng, nhà sản xuất sẽ dung hòa giữa môi trường rộng lớn cùng các hiệu ứng đồ họa để WMC không trở thành một game quá "sát" phần cứng máy tính.

CUỘC CHIẾN VẪN CÒN QUÁ XA...

Với những gì được hãng phát triển "bật mí" thông qua các cuộc phỏng vấn, các hình ảnh, cũng như các đoạn phim, thì nhiều khả năng WMC sẽ là một trong những game RTS hứa hẹn "đình đám" nhất của năm 2006 này. Tuy nhiên, ngày phát hành của game vẫn còn chưa rõ ràng. Namco và Black Hole chỉ lấp lửng cho biết: game sẽ sẵn sàng ra mắt vào... quý 4 năm nay. Từ đây cho đến ngày ra mắt, là khoảng thời gian khá dài và nhà sản xuất khẳng định: họ vẫn không ngừng đưa vào game những cải tiến, ý tưởng mới (ví dụ thêm nhiều tính năng chơi mạng, gia tăng chủng loại quân "đánh thuê") để đảm bảo khi ra mắt, Warhammer: Mark of Chaos sẽ có thể chinh phục được bất kỳ gamer khó tính nào.

PHƯƠNG MAI
phuong.mai@but-tre.com

Neverwinter Nights 2

...Khó khăn mới đặt ra cho Obsidian Ent khi thực hiện phần tiếp theo, là họ phải cập nhật lại toàn bộ luật chơi D&D 3.5 hiện hành...

Neverwinter Nights (NW), đứng đầu danh sách bình chọn "Game nhập vai hay nhất năm 2002", tiếp sau đó là hai bản mở rộng sáng giá cùng hàng loạt bản "mod" được các fan thiết kế. Đó là còn chưa kể đến số lượng đông đảo người chơi trực tuyến vẫn chưa có dấu hiệu giảm sút, dù đây là game đã có tuổi. Tất cả những minh chứng trên cho thấy, thành công và dư âm của Neverwinter Nights, thực sự ảnh hưởng khá lớn đến cộng đồng yêu thích game nhập vai, mà đặc biệt là dòng Dungeons & Dragons (D&D). Lẽ dĩ nhiên, như một quy luật bất biến của hầu hết các tựa game ăn khách, phần tiếp theo của Neverwinter Nights nhanh chóng được xúc tiến, để đáp ứng sự mong mỏi của các fan.

Việc Neverwinter Nights 2 được Atari công bố phát hành trong năm nay, cũng tạo ra nhiều tâm lý trái ngược nhau. Đáng chú ý là Bioware, hãng chịu trách nhiệm phát triển NW trước đây, sẽ không góp mặt trong phần hai này do nhiều lý do khách quan. Thay vào đó, trọng trách thực hiện trò chơi sẽ được chuyển giao cho Obsidian Entertainment, studio được thành lập bởi những cựu binh của Black Isle Entertainment năm xưa (Fallout 2, Planescape Torment, Icewind Dale). Rất nhiều ý kiến nghi ngại là liệu Obsidian Ent có tiếp quản thành công "sứ mệnh" khá nặng nề trên. Nhất là trước đó việc đảm nhận dự án Knights of the Old Republic II (KOTOR II) từ Bioware chưa thực sự thỏa đáng với kỳ vọng của giới hâm mộ. Tuy vậy, trước khi tìm được câu trả lời chính xác vào tháng Sáu năm nay, chúng ta hãy cùng xem Osidian Ent đang thực hiện những gì trong phiên bản mới này.

Cập nhật luật chơi mới?

Như đã đề cập, Neverwinter Nights là một trong số ít những game nhập vai có cách chơi được phóng tác và vay mượn hoàn toàn từ luật chơi D&D nổi tiếng (cả về độ khó lẫn sự hấp dẫn). Tuy nhiên, khó khăn mới đặt ra cho Obsidian Ent khi thực hiện phần tiếp theo, là họ phải cập nhật lại toàn bộ luật chơi D&D 3.5 hiện hành, so với khuôn mẫu 3.0 trước đó. Việc xuất hiện luật chơi mới, làm cho hệ thống tạo dựng nhân vật trở nên "mới", ngay từ đầu game. Ngoài các lớp nhân vật (class) cố định đã quá quen thuộc với người chơi từ những phiên bản trước như Fighter, Cleric, Barbarian, người chơi sẽ được làm quen với class mới chưa từng xuất hiện trong các phiên bản D&D trước đây - The Warlock. Đây là class rất thích hợp cho những tay chơi, thích nhân vật của mình mang đặc trưng cơ bản của trường phái pháp sư nhưng ít phải bận tâm đến thời gian sử dụng phép và phân bổ nhiều nhánh kỹ năng phức tạp - một bài toán nan giải, luôn gây đau đầu cho các pháp sư tập sự lần đầu tiếp xúc dòng D&D, vốn rất "kén cá chọn canh" này!

Bên cạnh đó, cấu trúc lên cấp của một số phép thuật cũ sẽ được loại bỏ hoặc đổi sang tên mới cho phù hợp hơn, tiêu biểu như: Change Self trở thành Disguise Self, Healing Circle thành Cure Lights Wounds, Mass... Song song đó, người chơi sẽ có cơ hội tiếp cận với hệ thống phép thuật mới, phong phú và quyền năng hơn. Điển hình với các nhân vật Bard, giờ đây có thể dùng một nhạc cụ bất kỳ (sáo, đàn...) với phép "Summon Instrument", dùng để cổ vũ tinh thần cả nhóm hoặc tạo ra

TRUYỀN THUYẾT LỤC ĐỊA BĂNG

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

Tên game: Neverwinter Nights 2 | **Phát triển:** Obsidian Entertainment | **Ngày phát hành:** Q2/2006
Thể loại: Nhập vai | **Phát hành:** Atari | **ESRB:** Đang đợi đánh giá

Hoàng hôn trên bến cảng.

Ánh lửa hồng ấm cúng

Đêm trăng tròn...

Chi tiết bên trong một căn nhà

những tạp âm kỳ lạ xua tan đám quái vật. Hay với các Druid, ngoài khả năng hóa thân thành loài thú mạnh mẽ, giờ đây họ có thể "hô phong hoán vũ" bằng những phép mạnh như Call Lightning Storm, Baleful Polymorph... Những thay đổi mà người viết vừa liệt kê, vốn chỉ là một phần nhỏ trong vô vàn thay đổi phức tạp, rối rắm khác của luật chơi D&D 3.5 đang đề cập. Phải chăng, đây cũng là một trong những nguyên nhân khách quan, khiến ngày phát hành NW2 bị trì hoãn liên tục sau nhiều lần công bố?

Chánh hay tà?

Một trong những cái hay mà hầu hết những game theo dòng D&D đều có, chính là việc game cho phép người chơi "lái" và giải quyết câu chuyện theo ý muốn chủ quan của mình khá cao, thay vì phải bó gọn một cách khô khan và rập khuôn theo mạch truyện được vạch sẵn. Ưu điểm này được Obsidian Ent hứa hẹn sẽ tiếp tục nhấn mạnh trong phiên bản hai của Neverwinter Nights, thông qua hệ thống "influence" từng xuất hiện trong KOTOR II. Theo đó, hệ thống này sẽ ảnh hưởng trực tiếp lên các NPC mà bạn có dịp giao tiếp trong suốt quá trình chơi. Tất nhiên, ảnh hưởng rõ rệt nhất của hệ thống này chính là qua các thành viên đang hiện hữu trong nhóm của bạn. Đây là những người thường xuyên ghi nhận lại các hành vi và cư xử của bạn trong suốt trò chơi. Cách giải quyết vấn đề của bạn theo khuynh hướng "tốt" hay "xấu" sẽ nhận được những phản ứng tương ứng từ các thành viên đối lập trong nhóm. Trong trường hợp xấu nhất, họ có thể tuyên bố rút khỏi nhóm, nếu cảm thấy có quá nhiều bất cập hoặc không đồng tình với những phán quyết bạn đưa ra. Dĩ nhiên, bạn có thể hạn chế việc trên, bằng việc tạo dựng hình ảnh tốt trong mắt các thành viên. Chẳng hạn, lựa chọn cách giải quyết theo chủ trương "ôn hòa", vài buổi nói chuyện riêng để bày tỏ lập trường của mình với các thành viên trong nhóm... Mối quan hệ tốt và niềm tin tuyệt đối vào bạn sẽ giúp họ chia sẻ với bạn những bí mật, thông tin nho nhỏ hoặc những nhiệm vụ hấp dẫn nào đó.

Quái vật được chăm chút đến từng chi tiết

Một trận giao tranh

Đồ họa và công cụ cho "modders"

Gác bỏ Aurora, bộ engine đồ họa mà Bioware sử dụng cho phiên bản đầu của game, Osidian mạnh dạn thử nghiệm engine đồ họa mới, do chính tay mình "đặc chế", để thực hiện các hiệu ứng phức tạp như "normal mapping", đổ bóng, ánh sáng động... Giờ đây người chơi có thể thưởng thức những khung cảnh hùng vĩ, ấn tượng không kém gì đời thực. Như hình ảnh những tia nắng hồng rực lửa, dần hiện trên một bến cảng sầm uất trong cảnh chiều hoàng hôn. Hay nét mờ ảo, lung linh của những căn nhà gỗ đang nằm khuất trong những tán rừng già phủ đầy sương sớm. Tuy Osidian Ent chưa đề cập đến cấu hình cụ thể của trò chơi, nhưng theo những thông tin sơ khởi trên diễn đàn chính thức của trò chơi, để có thể tận hưởng những cảnh đẹp mê hồn, PC của bạn cũng phải đáp ứng tối thiểu CPU 2,0GHz, 1GB RAM và card đồ họa 128MB với tính năng hỗ trợ Pixel Shader 2.0 trở lên! Ngoài ra, thay vì thiết lập camera của game nhìn từ trên xuống như trước đây, người chơi sẽ được lựa chọn điều chỉnh camera theo góc nhìn người thứ ba, tương tự như góc nhìn trong KOTOR 1&2 trước đây.

Bên cạnh đó, nhằm tạo điều kiện thuận lợi cho các tay tạo mod, game sẽ được tích hợp các công cụ tạo màn linh hoạt và trực quan hơn. Chẳng hạn, bạn có thể tái thiết các ngoại cảnh sống động thông qua việc hiệu chỉnh ánh sáng, màu sắc của trời mây, kiến tạo các địa hình gồ ghề phức tạp, cùng vô vàn hiệu ứng thời tiết như mây, mưa, tuyết phủ... ngoài ra, bạn còn có khả năng tạo nên "nét chấm phá" riêng cho mình, thông qua việc can thiệp các chi tiết nhỏ trong mô hình kiến trúc nhà cửa như: tranh vẽ, bàn ghế, thảm lót nhà và thậm chí còn có thể là trang phục, vũ khí. Không những thế, bạn có thể trổ tài đạo diễn, kiêm biên kịch thông qua việc dàn dựng các cảnh phim "cut-scenes", với lời thoại tùy biến.

Nếu quan tâm đến phần chơi mạng, hoặc chỉ muốn thưởng thức các bản "mod" đặc sắc trên mạng cùng đồng đội, bạn có thể yên tâm, vì khả năng hỗ trợ mạng của game lên tới 64 người trong cùng thời điểm! Đây sẽ là một trong những điểm sáng giá nhất, để chúng ta tiếp tục đắm chìm trong thế giới của "Dungeons & Dragons" trong thời gian dài...

Hy vọng, với nhiều cập nhật mới của luật chơi D&D cùng tính năng sáng tạo màn chơi hấp dẫn, Neverwinter Nights 2 dưới bàn tay "phù phép" của các cựu binh Black Isle năm xưa, có thể tỏa sáng ngang tầm với những gì mà các đồng nghiệp Bioware đã làm được với phiên bản trước đó.

HOÀNG LÊ
hoang.le@but-tre.com

Tên game: Jaws Unleashed
Thể loại: Hành động

Phát triển: Appaloosa
Phát hành: Majesco Games

Hệ máy: PS2/XBOX
Số người chơi: 1

Ngày phát hành: 30/03/2006
ESRB: Đang đợi đánh giá

SẮP PHÁT HÀNH

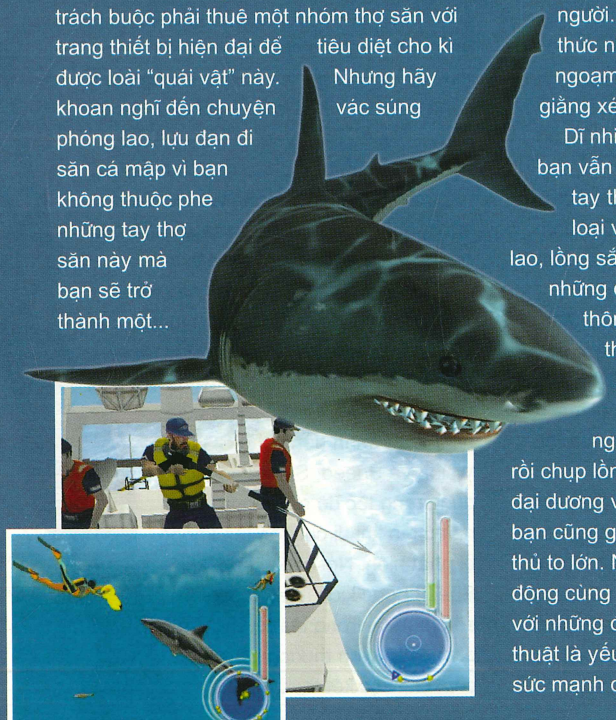
XBOX

Hàm cá mập UNLEASHED

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

Một trong những sinh vật hung hãn nhất dưới biển là cá mập, đặc biệt là loài cá mập trắng. Chỉ xét riêng về bản tính tàn bạo và những cú đớp Breaching khét tiếng dễ dàng cắn đôi con mồi, cá mập trắng cũng đã "đủ tiêu chuẩn" trở thành nhân vật chính trong bộ phim "Hàm cá mập" được Steven Spielberg đạo diễn lần đầu tiên năm 1975 và sức lôi cuốn của nó còn được tiếp tục nối dài với ba phiên bản. Năm nay, một lần nữa, nỗi kinh hoàng nơi biển cả lại có dịp tái ngộ cùng bạn, cho bạn mặc sức vùng vẫy giữa lòng đại dương bao la. Game Jaw Unleashed (JU) do Appaloosa Interactive và Majesco Games hợp tác xây dựng dưới dự cho phép của Universal.

Bối cảnh JU xoay quanh hòn đảo Amity nổi danh với bờ biển đẹp, thơ mộng và các khu du lịch nghỉ mát sang trọng mọc lên như nấm để thu hút du khách từ khắp nơi trên thế giới. Tuy nhiên, kế hoạch này của các nhà đầu tư đã làm ảnh hưởng đến khu vực sống của loài sinh vật nguy hiểm nhất hành tinh: cá mập trắng. Số lượng du khách bị nạn khi đang tắm biển ngày càng tăng đến mức báo động khiến các nhà chức trách buộc phải thuê một nhóm thợ săn với trang thiết bị hiện đại để tiêu diệt cho kì được loài "quái vật" này. Nhưng hãy khoan nghĩ đến chuyện vác súng phóng lao, lụu đạn đi săn cá mập vì bạn không thuộc phe những tay thợ săn này mà bạn sẽ trở thành một... con cá mập trắng thực thụ với đầy đủ sức mạnh cùng những cú đớp mạnh mẽ, chớp nhoáng. Cuộc đối đầu này hứa hẹn sẽ rất hấp dẫn. Săn hay bị săn? Tất nhiên, câu trả lời đã rõ nếu bạn từng xem qua bộ phim "Jaws" hay đọc bất cứ tài liệu nào về loài cá mập trắng hung tợn này.



JU có gameplay khá lôi cuốn. Với sức mạnh phi thường từ cơ thể khổng lồ, bạn có toàn bộ khả năng của một con mãnh thú bao gồm di chuyển êm ái dưới nước, sẵn sàng tăng tốc khi gặp con mồi. Nếu con mồi đang nằm trên hay di chuyển là là gần mặt nước thì sao? Không vấn đề gì vì bạn có thể lao hết tốc lực, tung người vào không trung và thực hiện cú đớp Breaching kỷ lục, giết chết con mồi trong tíc tắc. Đặc biệt, các vật thể trong game không phải là một khối mà được phân thành nhiều phần nhỏ gắn với nhau bằng khớp nối. Do đó, chẳng hạn khi lúc bạn lao vào một chiếc tàu hay dụng mạnh vào chân cầu, những khớp nối này sẽ rời ra tạo cho người chơi cảm giác mình vừa làm nổ một chiếc tàu hay phá sập một căn nhà làm các mảnh vỡ văng tung tóe. Thú vị hơn là cách thiết kế mô hình theo kiểu lắp ghép như vậy còn được áp dụng cho cả con người. Nghĩa là bạn sẽ được thưởng thức những pha săn mồi ly kỳ như ngoạm lấy con mồi đang giẫy giụa mà giằng xé bằng cách lắc joystick.

Dĩ nhiên, dù là "trùm" biển cả nhưng bạn vẫn luôn gặp nguy hiểm từ những tay thợ săn. Do được trang bị những loại vũ khí tối tân như súng phóng lao, lồng sắt, roi điện nên thợ săn luôn là những đối thủ đáng gờm. Họ cũng rất thông minh khi biết lựa chọn chiến thuật để vây bắt cho bằng được người chơi như dùng tàu bao vây rồi quăng lưới hoặc thả người nhái xuống để dụ bạn đến rồi chụp lồng v.v... Ngoài ra, ngay cả dưới đại dương vốn là lãnh địa của cá mập thì bạn cũng gặp đối thủ khác: loài cá voi sát thủ to lớn. Nếu đã rành những trò chơi hành động cùng loại thì chắc bạn hiểu để đối phó với những đối thủ mạnh hơn mình thì chiến thuật là yếu tố không thể tách rời bên cạnh sức mạnh dù cho bạn có khoẻ như... cá mập chăng nữa. JU cũng vậy, game cho phép người chơi thực hiện các chiến thuật săn mồi tự do sao cho hiệu quả nhất. Ví dụ lượn ra sau thợ lặn một cách nhẹ nhàng, từ từ tiếp cận rồi đột ngột xông tới ngoạm lấy, hoặc dùng tấm thân to khoẻ của mình để húc vào mạn thuyền khiến thợ săn trên đó chao đảo rơi tõm xuống nước để bạn tha hồ "giải quyết", thậm chí nếu "canh" chính xác, bạn có thể điều khiển cá mập táo tợn phóng vụt qua đớp lấy người đang lái ca-nô.

"Địa phận" của cá mập trắng tuy chỉ gói gọn xung quanh hòn đảo Amity nhưng được chia ra làm 10 khu vực như bờ biển, ngoài khơi, thềm lục địa... Ứng với mỗi khu vực, màu sắc cũng như các loài thực vật dưới biển sẽ được thay đổi, tô vẽ lại cho phù hợp, môi trường có sự chuyển biến hoàn toàn để người chơi không bị "chai" nếu chỉ loay hoay từ đầu đến cuối game trong một khu vực cố định.

Có một nhận xét nhỏ khi xem qua các đoạn phim trailer là hình như JU không chú trọng khâu đồ họa cho lắm! Nếu so với các trò chơi nổi đình nổi đám hiện nay thì đồ họa của JU có phần đơn điệu, tẻ nhạt. Mặt nước thiếu đi những hiệu ứng khúc xạ, phản xạ, hơi nước cũng như độ chuyển tiếp giữa bề mặt với các vật thể khác như tàu thuyền, bãi biển còn thô cứng. May mà những cảnh còn lại không đến nỗi nào, như khi lặn xuống đáy biển bạn sẽ thấy những rạn san hô, đá ngầm hay những xác tàu đắm đen sì nằm rải rác trên nền cát trắng, xung quanh thân tàu còn mọc lên những loài thuỷ tức cùng vài đàn cá nhỏ bơi tung tăng...

Thực tế, xê-ri phim "Hàm cá mập" đã thu hút được một lượng lớn khán giả. Điều nhà sản xuất cần làm bây giờ là tìm cách hấp dẫn những khán giả này, đồng thời lôi kéo thêm các fan mới từ thị trường game vốn đang cạnh tranh rất quyết liệt. Con đường thành công của JU trước mắt có lẽ đầy chông gai nếu nhà sản xuất vẫn quyết định giữ nguyên đồ họa của game như trong các bản trailer. Còn lại, xét đến những yếu tố khác thì họ có thể khá yên tâm vì không phải trò chơi nào cũng cho phép người chơi đóng vai một chú cá mập trắng lượn lờ dưới lòng biển sâu.

VIỆT QUỐC

XBOX

ĐIỆP VIÊN VÔ HÌNH

Một sự thật không thể chối cãi là trong nhiều năm qua, Blizzard đã khiến biết bao đối thủ phải ghen tị, thèm thuồng trước sự thành công vượt quá sức tưởng tượng. Blizzard là "mẹ đỡ đầu" của nhiều trò chơi mà ai cũng biết: Diablo với các bản mở rộng, chuỗi game chiến thuật Warcraft, game trực truyến World of Warcraft và đỉnh cao là Starcraft vốn được mệnh danh là chuẩn mực của dòng game dàn trận RTS. Để chứng tỏ mình không ngủ quên trong chiến thắng, Blizzard đang tiếp tục ấp ủ con át chủ bài Starcraft Ghost (SG) với mục tiêu chinh phục không chỉ các fan Starcraft bấy lâu nay mà còn cả "thần dân" của vương quốc console.

Khi quyết định chuyển hướng từ một trò chơi RTS lừng danh sang môi trường hành động mới mẻ, một vấn đề nảy sinh là chọn ra nhân vật chính cho game từ hơn 40 binh chủng thuộc 3 chủng tộc trong trò chơi Starcraft. Cũng không ngạc nhiên lắm khi cuối cùng lọt vào mắt xanh của nhà sản xuất không phải là tay súng Marine cự phách hay Dark Templar với lưỡi kiếm vô hình, mà lại là một cô gái mang mật danh Nova, đại diện cho lực lượng Ghost (Bóng ma). Trong trò chơi Starcraft, Ghost nguyên bản là một đơn vị đa năng vừa tấn công vừa do thám với những kỹ năng đặc biệt hữu dụng bao gồm tàng hình, vô hiệu hoá hệ thống điện và trong hầu hết trường hợp kiêm luôn vai trò chỉ điểm cho bom nguyên tử phóng đến mục tiêu định sẵn. Khi được đặt vào môi trường hành động 3D, nhân vật Nova tiếp tục được khai thác triệt để các tính năng ưu việt này, đồng thời phát huy thêm một số kỹ năng mở rộng cho phù hợp với gameplay của trò chơi.

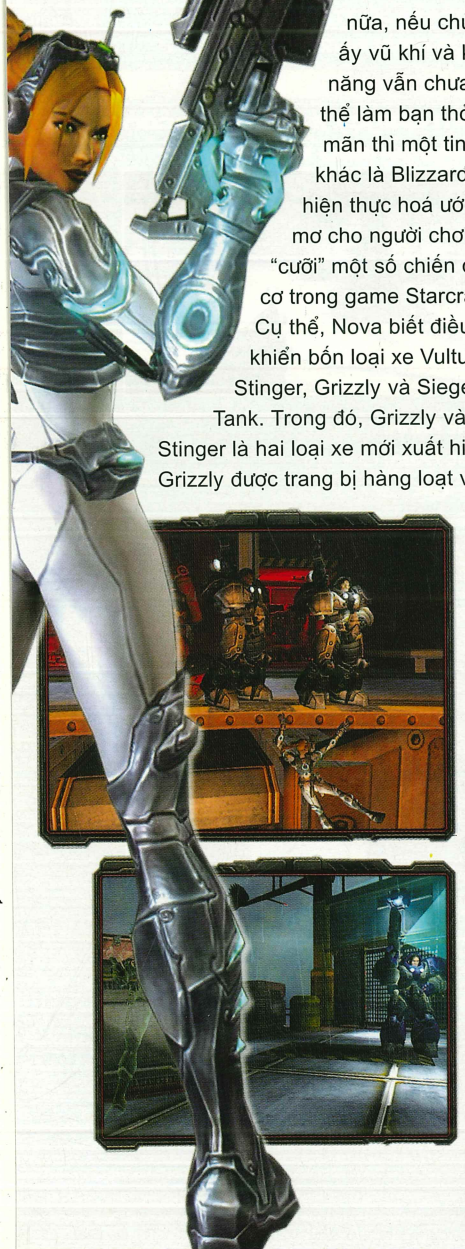
Vậy Nova là ai? Dựa trên cốt truyện được công bố rộng rãi trên trang chủ của SG, Nova là một nữ chiến binh trẻ, quyến rũ thuộc quân Terran do tư lệnh Fagin chỉ huy. Giống như bao chiến binh khác, Nova tham gia vào cuộc chiến chống lại loài bọ Zerg man rợ đang thống lĩnh thiên hà dưới sự chỉ huy của nữ hoàng Sarah Kerrigan. Được thừa hưởng siêu năng lực bẩm sinh và sự đào tạo bài bản trong quân đội, Nova nhanh chóng trở thành một trong những điệp viên tinh nhuệ nhất và liên tục được cử đi thi hành những nhiệm vụ nguy hiểm, tối mật. Nhưng trong quá trìnhthực hiện nhiệm vụ, Nova khám phá những bí mật từ trong nội bộ, một âm mưu hết sức đen tối nhằm biến những chiến sĩ Ghost thành bù nhìn, mù quáng phục vụ cho đội quân Terran. Trước tình cảnh cuộc chiến còn chưa chấm dứt trong khi thế lực mới lại đang hình thành, Nova đứng giữa hai lựa chọn có ảnh hưởng không chỉ đến bản thân mà còn đến vận mệnh toàn thiên hà.

Vì được đào tạo với tư cách là một điệp viên chuyên nghiệp, Nova có khả năng sử dụng hàng loạt vũ khí tối tân mặc dù số lượng cụ thể chưa được công bố chính thức. Trước mắt, có sáu loại súng vừa lạ về hình thức lại vừa quen thuộc về công năng. Đó là các khẩu Shotgun tầm gần, phun lửa Flamethrower, súng máy Guass Riffle và Assault Riffle, súng bắn tỉa Sniper Riffle, cuối cùng là khẩu Lockdown dành riêng cho binh chủng Ghost, khắc tinh đáng sợ nhất của các loại xe cơ giới, có khả năng vô hiệu hoá chúng trong vòng một phút. Mỗi loại vũ khí như vậy còn có hai chế độ bắn. Ví dụ, Flamethrower ngoài việc biết "khạc" lửa còn có thể dùng như một khẩu súng phóng tên lửa hạng nặng, hoặc khi cần thiết Assault Riffle còn bắn ra được những quả lựu đạn...

Bên cạnh các loại vũ khí này, siêu năng lực của Nova là một yếu tố hấp dẫn khác mà chúng ta không thể bỏ qua nếu đã biết về lực lượng Ghost. Ngoài kỹ năng tàng hình, hai kỹ năng được phát triển dành riêng cho SG là Vision và Speed. Speed có tác dụng tăng tốc độ của Nova lên nhiều lần khi di chuyển mà không bị phát hiện. Nói cách khác, khi Speed được kích hoạt, thời gian sẽ chậm lại trong khi Nova vẫn di chuyển bình thường và người chơi chỉ việc kết thúc đối thủ

đang di chuyển với tốc độ của một con sên! Còn kỹ năng Vision chắc đã khá quen thuộc với đông đảo game thủ qua các game hành động gần đây như Splinter Cell, Darkwatch, Psi-Ops... nghĩa là cho bạn nhìn cảm nhiệt, nhìn xuyên bóng tối và dò tìm nhược điểm. Dĩ nhiên, các siêu năng lực của Nova không phải "đồ biểu không", muốn sử dụng lúc nào cũng được mà phải được mở (unlock) dần dần sau khi người chơi hoàn thành nhiệm vụ. Và để kích hoạt, người chơi cần một loại năng lượng đặc biệt gọi là Psi-Energy nạp từ bộ giáp chế tạo riêng cho Ghost. Cũng có thể có thêm một siêu năng lực khác là Psi Blade, một thanh kiếm năng lượng cho Nova nhưng chỉ thấy xuất hiện trong trailer và chưa được xác nhận trên website nên không có thông tin gì nhiều về siêu năng lực này ngoài việc tấn công cự ly gần rất hiệu quả.

Hơn thế nữa, nếu chừng ấy vũ khí và kỹ năng vẫn chưa thể làm bạn thỏa mãn thì một tin vui khác là Blizzard đã hiện thực hoá ước mơ cho người chơi "cưỡi" một số chiến đấu cơ trong game Starcraft. Cụ thể, Nova biết điều khiển bốn loại xe Vulture, Stinger, Grizzly và Siege Tank. Trong đó, Grizzly và Stinger là hai loại xe mới xuất hiện. Grizzly được trang bị hàng loạt vũ khí thời thượng và chuyên chở được quân trang, còn Stinger là loại xe địa hình gồm hai người điều khiển, một lái và một bắn súng máy. Ngoài ra, theo lộ trình game, người chơi còn bắt gặp thêm các phương tiện chiến đấu không xa lạ gì như robot Goliath, chiến hạm Battle Cruiser...



Nói về lối chơi của SG, Blizzard đã quyết định chọn cho game thể loại hành động bắn súng thiên về yếu tố hành động bí mật (Stealth) nhiều hơn. Nghĩa là phần lớn thời gian trong game, Nova phải thực hiện nhiệm vụ trong im lặng, tàng hình, rón rén len lỏi qua hàng ngũ địch và "xử" chúng một cách êm thấm, nhẹ nhàng (Silent Kill) nhiều hơn là những pha kịch chiến đối đầu bằng súng ống; (gần với lối chơi của Splinter Cell. Nói "gần" vì bản thân SG có những nét riêng biệt hoàn toàn so với Splinter Cell). Rõ ràng nhất là cách thức hoàn thành nhiệm vụ phi tuyến tính (non-linear). Thông thường, lối chơi phi tuyến chỉ được áp dụng ở mức cho người chơi tùy chọn cách thức xử lý đối phương nhưng thực tế người chơi vẫn phải đi theo lộ trình vạch sẵn để đến nơi thực hiện nhiệm vụ. SG biết khéo léo kết hợp cả hai. Thế giới trong SG mênh mông và điều hiển nhiên là có rất nhiều lối đi khác nhau dẫn đến một địa điểm. Do đó, người chơi có thể thoải mái khám phá những lối đi mới để hoàn thành nhiệm vụ nhanh nhất. Ví dụ, thay vì đường hoàng ra vào cổng chính Nova có thể đu trên những cột sắt hoặc chui vào đường ống thông hơi...

Máy không phải là đối thủ duy nhất của bạn. Dành cho những ai thích cảm giác mạnh thì chế độ chơi nhiều người là thiên đường của họ. SG hỗ trợ cùng lúc 4 người và khi tham gia vào một màn đấu nhiều người, bạn có quyền chọn cho mình một trong 4 nhân vật thay cho Nova như khi chơi đơn. Bốn nhân vật chơi được đó là Ghost, Marine, Firebat và Light Infantry. Khác với chế độ chơi mạng, mỗi nhân vật có một đặc tính tiêu biểu, vũ khí đặc trưng, ưu cũng như khuyết điểm, buộc người chơi phải suy nghĩ chiến thuật để giành chiến thắng trong các chế độ chơi như Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag, King of the Hill và riêng Capture the Base chỉ có trong SG.

Mất quá nhiều thời gian để phát triển, rõ ràng Blizzard muốn đưa hiệu ứng đồ hoạ và kỹ thuật phát triển càng nhiều càng tốt vào SG. Điển hình là SG đã được phát triển dựa trên cơ chế xử lí đồ họa Havok nổi tiếng từng biết đến qua Deus Ex: Invisible War, MaxPayne 2 hay Half-Life 2. Được một engine mạnh hậu thuẫn, SG có thể tái hiện các hiệu ứng, đặc biệt là hiệu ứng vật lý một cách chân thực nhất từ các vụ cháy nổ tung toé đến các mô hình ragdoll thoi thóp tương tác được. Vẫn theo truyền thống của Blizzard, trước khi chơi bạn sẽ bị hớp hồn bởi những thước phim theo phong cách xi-nê đẹp đến mê hồn.

Giống như kỳ tích của Warcraft 3 cách đây 3 năm, từng bán ra được hơn 4 triệu bản từ trước khi được phát hành, tại kỳ hội chợ giải trí điện tử E3, SG đã thu hút được sự chú ý của hầu hết các tạp chí trò chơi tên tuổi và được đông đảo người hâm mộ Starcraft quan tâm. Con đường đi đến thành công trước mắt của SG dường như đã được trải thảm đỏ và hoa hồng, duy chỉ còn lại một vấn đề, khi nào SG chính thức được "sinh hạ"? Sau nhiều lần trì hoãn, SG giờ đây giống như một quả bom hẹn giờ chờ Blizzard khai hoả trong sự hồi hộp theo dõi của giới game thủ. Hy vọng với quả bom nặng ký này, Blizzard có thể làm rung chuyển thị trường game trong tương lai.

MINH ANH

LỊCH PHÁT HÀNH GAME THÁNG 03 2006

SWAT 4 The Stetchkov Syndicate

Phát hành: VU Games
Phát triển: Irrational Games
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: 01/03/2006

Scratches

Phát hành: Got Game Interactive
Phát triển: Got Game Interactive
Thể loại: Phiêu lưu
Ngày phát hành: 01/03/2006

Faces Of War

Phát hành: Ubisoft
Phát triển: Ubisoft
Thể loại: Chiến thuật
Ngày phát hành: 01/03/2006

Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter

Phát hành: Ubisoft
Phát triển: Ubisoft
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: 01/03/2006

Keepsake

Phát hành: The Adventure Company
Phát triển: Wicked Studios
Thể loại: Phiêu lưu
Ngày phát hành: Tháng 03/2006

The Elder Scrolls IV Oblivion

Phát hành: Bethesda Softworks
Phát triển: Bethesda Softworks
Thể loại: Nhập vai
Ngày phát hành: 20/03/2006

Timeshift

Phát hành: Atari
Phát triển: Saber Interactive
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: 21/03/2006

Ngày phát hành của các game mà chúng tôi giới thiệu chỉ mang tính tương đối và có thể thay đổi không báo trước tùy theo nhà sản xuất và phát hành. Có thể chúng sẽ có mặt trước ở thị trường Việt Nam.

HUY NAM

Tên game: CHROME
Thể loại: Hành động
Phát triển: Techland
Phát hành: Strategy First
Ngày phát hành: 28/10/2003
ESRB: Mature
Cấu hình: PII 300 MHz hoặc tương đương, RAM 256 MB, VGA 32 MB Geforce 2 MX trở lên, HDD 2 GB, OS: Windows 98 SE/ME/2000/XP, 2CD.

CHIẾN BINH VŨ TRỤ

...Chrome đã đem lại cảm giác bắn rất "thật" và "đã tay" cho người chơi, đáp ứng được yêu cầu thiết yếu của một trò chơi FPS...

Từ trước đến nay, chuyên mục "Cũ mà hay" của Thế Giới Game ít khi giới thiệu những trò chơi bắn súng góc nhìn người thứ nhất (FPS) dù đây là thể loại game thu hút rất nhiều người chơi. Rất đơn giản bởi đây là dòng game có tốc độ phát triển và thay đổi nhanh nhất trong số các thể loại game hiện có trên thị trường. Ngày càng có nhiều trò chơi FPS xuất sắc cả về nội dung lẫn hình thức, do vậy người chơi đòi hỏi ngày một khắt khe hơn. Vì thế, chẳng ai trong chúng ta muốn quay lại với những game bắn súng cũ rích và xấu xí nữa! Nhưng lần này, Thế Giới Game "phá lệ" giới thiệu đến các bạn một game thuộc dạng FPS thuần chất, đó là Chrome. Dù đã xuất hiện cách đây hơn 2 năm nhưng theo chúng tôi, Chrome vẫn còn sức "hấp dẫn" đáng kể đối với các fan của thể loại này giữa "một rừng" game mới.

Chrome là một game FPS theo dạng khoa học viễn tưởng với bối cảnh thế giới ở thế kỷ 22. Người chơi sẽ vào vai Bolt Logan, một "lính đánh thuê không gian" cùng lúc làm việc cho 2 công ty lớn và chính là đối thủ cạnh tranh của nhau trong việc giành quyền khai thác thứ khoáng sản đắt giá lúc bấy giờ - "chrome", nằm trên những hành tinh xa xôi. Nhưng dần dần, Logan nhận ra bộ mặt thật của những công ty khai thác này và phải đứng trước một lựa chọn: tiếp tục theo đuổi "sự

Nhiệm vụ đầu tiên đã khá hấp dẫn: bắn tia yểm trợ cho đồng đội

Cảnh rừng ban ngày...

... và cảnh rừng ban đêm

nghiệp" lính đánh thuê để nhận lấy những khoản tiền thưởng hậu hĩnh, hay trở thành một anh hùng đấu tranh cho chính nghĩa...

Thích hợp cho các fan FPS

Nhìn chung, hầu như game bắn súng nào cũng chỉ có một cách chơi cơ bản: chạy, bắn và mở cửa. Chrome cũng không là ngoại lệ. Nhiệm vụ chủ yếu của bạn là thu thập các thiết bị cần thiết theo hợp đồng, cứu con tin, phá hủy máy móc,... công việc xem ra không khác mấy so với những game cùng loại. Tuy nhiên, Chrome đem lại cho người chơi một cảm giác bắn rất "thật" và "đã tay", đáp ứng được yêu cầu thiết yếu của một trò chơi FPS - đây là yếu tố then chốt và chỉ cần thực hiện tốt điều này thì xem như trò chơi đã thành công được 50%. Nói theo cách của các fan FPS: dù hình ảnh trò chơi có đẹp đến đâu, âm thanh có đặc sắc đến đâu nhưng cảm giác bắn không "đã tay" thì cũng xem như... đồ bỏ. Với Chrome, người chơi có thể hài lòng với những pha đấu súng: mỗi yếu tố nhỏ như độ nảy của từng loại súng, cách kẻ địch phản ứng khi trúng đạn... đều được thực hiện kỹ lưỡng và tạo cho người chơi cảm giác "thật". Đặc điểm này có thể nhận thấy rõ nhất với súng bắn tỉa: mỗi khi bạn siết cò, cả khung cảnh trong ống ngắm sẽ nảy lên rất mạnh cho thấy "lực" của viên đạn bay ra, giúp bạn cảm nhận được sức nặng của khẩu súng trên tay mình.

Những điểm hấp dẫn

Tất nhiên, nếu những mặt tích cực của trò chơi chỉ dừng ở đây thì không có gì đáng nói. Hãng sản xuất Techland đã đưa vào một game bắn súng thuần túy như Chrome những tính năng khá lạ và rất riêng, giúp "đẩy lùi" được sự đơn điệu vốn có của dòng game FPS. Đầu tiên phải kể đến các "siêu năng lực" của nhân vật chính (cách làm này gợi nhớ đến trò chơi Deus Ex lừng danh một thời của Ion Storm), một tính năng rất hay có thể dễ dàng nhận ra qua những tác động rõ rệt lên cách chơi game. Các siêu năng lực này giúp tăng cường những khả năng riêng của nhân vật chính, chẳng hạn bắn xa hơn, sức chịu đựng "lì" hơn... Nếu biết sử dụng hợp lý, đây sẽ là "chìa khóa" để người chơi vượt qua những trở ngại trong game. Đặc biệt, các siêu năng lực này có thể được sử dụng cùng lúc, mang đến những cách giải quyết tình huống rất thú vị. Ví dụ, khi không có trong tay một khẩu súng loại "xịn" mà khoảng cách tới đối thủ lại quá xa, bạn có thể kích hoạt năng lực nhắm xa cùng lúc với năng lực tăng tầm bắn để "tỉa" địch thủ bằng khẩu súng "cùi" đang có trong tay, hoặc ngược lại nếu đối thủ đang ở quá gần và áp đảo với số đông, thì dĩ nhiên, bạn nên kích hoạt cùng lúc khả năng bắn mạnh và tăng sức chịu đựng để xông ra "càn quét" chúng! Tuy nhiên, mọi thứ đều có cái giá phải trả của nó, nếu bạn kích hoạt nhiều năng lực cùng lúc thì thanh "mana" (tạm gọi như vậy) sẽ mau chóng cạn và gây mất máu. Do vậy, việc kết hợp và sử dụng các siêu năng lực này sao cho khéo léo và hiệu quả là điều mà người chơi cần lưu ý.

Trong số các siêu năng lực, "hacking" (bẻ khóa) là năng lực quan trọng nhất và cũng là chiếc chìa khóa chính để mở mọi cánh cửa, theo cả nghĩa đen lẫn nghĩa bóng. Người chơi có thể "hack" vào máy tính của đối phương để mở các cánh cửa bị mã hóa, truy cập dữ liệu, "chôm" thông tin... Cách thức thực hiện cũng rất thú vị: mỗi máy tính sẽ có những bảng mã chứa các ký tự giống nhau theo từng cặp, nhiệm vụ của người chơi là phải tìm ra tất cả các cặp giống nhau trong thời gian quy định (giống Gameshow "Trúc Xanh" quá phải không bạn?). Trong khi chơi, bạn sẽ gặp vấn đề này khá nhiều lần và xem ra đây cũng là một cách để giảm xì-trét sau những pha đấu súng mệt bở hơi tai.

Một điểm hấp dẫn khác

Ưu
- Chiến đấu "đã" tay.
- Hệ thống "siêu năng lực" giúp cách chơi thêm hấp dẫn.
- Hình ảnh ngoại cảnh xuất sắc.

Khuyết
- Đồ họa nội cảnh, súng ống, nhân vật chưa được chăm chút.
- AI trung bình.

Bảng hệ thống "siêu năng lực"

Chuẩn bị hành trang trước lúc lên đường

Ngoại cảnh cực kỳ đẹp mắt

Chạy xe khá thú vị

"Tia" trúng một đối thủ trên xe đang chạy

là Chrome được đan xen một chút yếu tố của game nhập vai, thể hiện qua hình ảnh "rương chứa đồ" của nhân vật chính. Không giống những game bắn súng đơn giản khác là chỉ vứt - nhặt các loại vũ khí và đạn dược, Chrome cho phép bạn quản lý vũ khí, bình máu, bình "mana", lựu đạn... trong một ô lưới theo đúng tông của dòng game nhập vai. Mỗi lần hạ được địch thủ, bạn có thể lục soát người hắn và kéo-thả súng ống, đạn dược sang cho mình. Việc này xem ra có lợi điểm là giúp bạn tự sắp xếp và quản lý "quân trang quân dụng" sao cho có thể tận dụng tối đa các chỗ chứa đồ. Tuy nhiên cũng có mặt không tốt vì đối với những khẩu súng lớn chiếm nhiều chỗ như súng ngắm, súng rocket... cùng lúc bạn chỉ mang theo được 1 món vũ khí mà thôi (thông thường, các game FPS khác cho phép người chơi mang theo ít nhất 2 loại súng lớn trên người). Nhưng dù sao, đây cũng là một tính năng khá lạ và ít "đụng hàng" trong dòng game FPS. Góp phần không nhỏ cho thành công về lối chơi của game chính là yếu tố xe cộ. Việc lái xe trong Chrome nhìn chung rất "nhuyễn" và tạo được cảm giác thích thú (so với thời điểm bấy giờ có thể xem là "đạt"), nhất là phần ngoại cảnh tuyệt vời của game càng làm cho việc "vi vu" trên xe thêm phần thú vị. Tiếc thay thời lượng được chạy xe trong game vẫn còn khá ngắn, chưa đủ thỏa mãn nhu cầu của người chơi.

Hình ảnh và âm thanh

Đối với một trò chơi ra đời năm 2003 như Chrome, không thể không khen ngợi những gì mà phần đồ họa của game đã thể hiện. Các màn ngoại cảnh của trò chơi có thể đánh giá là rất xuất sắc, với độ rộng lớn đáng kể cùng tính chi tiết rất cao. Người viết đặc biệt ấn tượng với những khu rừng trong game: đúng nghĩa là... rừng thứ thiệt với cây cối um tùm bốn phía, số lượng cây trong rừng quả thực rất đáng ngạc nhiên, và thậm chí không quá nếu so với Far Cry! Đó là chưa kể đến độ thật và đẹp của ánh nắng mặt trời, nhất là cảnh những tia nắng chiếu xuyên qua từng kẽ lá trong rừng trông rất sống động. Chỉ hơi đáng tiếc là những màn nội cảnh của game lại quá tầm thường, nếu không muốn gọi là ... xấu, cộng với hình ảnh của các khẩu súng chưa được chăm chút nên trông y như súng... đồ chơi!

Âm thanh của game nhìn chung được đầu tư khá kỹ lưỡng, nhất là phần "nền" (âm thanh của môi trường). Bạn sẽ cảm nhận được sự khác biệt khi phiêu lưu trong những khu rừng rậm: vào ban ngày có tiếng chim hót, tiếng lá rừng đung đưa xào xạc; nhưng vào ban đêm không khí trở nên "bí hiểm" hơn với tiếng côn trùng rả rích, tiếng thú dữ gầm rú đâu đó... giúp người chơi có được sự hòa nhập cần thiết vào game. Ngoài ra những âm thanh "chủ đạo" như tiếng súng, tiếng nổ... cũng khá tốt, không có gì để phàn nàn.

Lời kết

Dĩ nhiên sẽ "khập khiễng" nếu đem so sánh một trò chơi ra đời cách đây 2 năm như Chrome với Call Of Duty 2, Quake 4, FEAR... hiện nay bởi công nghệ sản xuất game tiến bộ từng ngày. Nhưng một điều chắc chắn là, Chrome có thừa những điều kiện cần thiết để được xếp vào danh sách những game "Cũ mà hay". Do vậy nếu cỗ máy "tàng tàng" của bạn không thể theo kịp những cấu hình "chóng mặt" mà các game bắn súng hiện nay đòi hỏi trong khi vẫn muốn FPS "chất lượng" thì hãy chọn Chrome!

HUY NAM
huy.nam@but-tre.com

Hack máy tính giống như tham gia gameshow "Trúc Xanh"

HỎI ĐÁP

Vui lòng cho em hỏi chương trình Speed Gear dùng để tăng tăng tốc game liệu có gây hại tới máy không. Nơi download chương trình miễn phí. Long Le (nguyen_raziel@yahoo.com.vn)

Speed Gear là chương trình cho dùng thử có giới hạn thời gian, chứ không phải chương trình miễn phí. Bạn có thể tải chương trình về dùng thử tại: *http://www.softcows.com/*. Tuy nhiên, chương trình có thể làm máy tính bị treo, phải khởi động lại, nếu bạn quá lạm dụng chức năng tăng tốc của nó.

Nhờ quý báo chỉ giúp tôi nhiệm vụ màn hai của game Hitman 2. Cám ơn quý báo rất nhiều. Lam phuong nam (ilovevitrung@yahoo.com.vn)

Màn 2 trò Hitman 2, bạn có thể đi như sau:

Trước tiên bạn vứt hết súng, thay bộ đồ của tên hàng thịt. Kế đến bạn xuống xe bật công tắc, đóng thùng xe lại. Đi lên phía trước, bạn phải qua 1 trạm xét vũ khí, dĩ nhiên là bạn đạt tiêu chuẩn. Khi vào bên trong, bạn sẽ thấy cầu thang, đó là chỗ làm công việc thứ 3, nhưng không phải lúc này. Bạn hãy tìm 1 căn phòng có bộ đồ màu đỏ của bồi bàn, hãy thay đổi quần áo (bạn không cần giết tên bồi, chỉ cần canh khi tên này vào phòng thay đồ thì chạy vào quán bar thế chỗ của hắn). Bật bản đồ, bạn sẽ thấy 1 mục tiêu màu đỏ, hắn là Andrei Puscus, đang ở trong 1 quán bar. Đến quán bar nói chuyện với tên phục vụ rồi lấy ống điếu cạnh đó, vào phòng Andrei Puscus đặt xuống, đợi cho hắn say thuốc, lấy hết các món đồ trong đó mà bạn có thể, sau đó "tặng" Andrei Puscus 1 viên giảm thanh.

Sau khi khử Andrei Puscus, bạn chỉ cần theo dõi tên bồi vào cửa (đối diện phòng Andrei Puscus). Bạn sẽ đứng ở cửa kia rồi lẻn ra ngoài (2 cửa cách nhau cái quầy). Lúc này, bạn hãy bình tĩnh cất súng và bước ra ngoài, tiến lại chỗ cầu thang, chờ thời điểm tên mập đứng ở phòng ngoài lơ là. Bạn hãy lẻn vào phòng thờ cúng, nhặt "cánh tay" rồi nép vào góc tường chỗ cái cửa, chờ tên mập đi vô rồi lẻn ra mà không cần giết. Trên đó có 1 tên lính gác, chích cho hắn 1 mũi thuốc rồi cải trang chạy thẳng vào chỗ Meat-King, kéo màn xuống rồi hạ thủ, nhanh chóng chạy về lối Exit cách đó không xa (phía ngoài 2 chiếc xe gần chỗ chích tên lính). Đến đây là hết nhiệm vụ thứ 2.

Hiện nay, tôi rất muốn tiếp tục chơi trò PTV dù đã thu phí. Nhà tôi ở Thủ Đức thì có thể mua thẻ để chơi ở đâu? Tran Van Quyen (tieungunhi2410@yahoo.com.vn)

Hệ thống phân phối trò PTV khá rộng, trải dài từ Bắc vào Nam. Bạn có thể vào trang web *http://www.ptv.com.vn/cardagency/ShowAgent.asp* để biết đầy đủ thông tin của những nơi bán thẻ PTV trên toàn quốc. Nếu ở Thủ Đức, bạn có

thể liên hệ một trong những địa điểm sau để mua thẻ: Internet Thủ Đức, 974 Kha Vạn Cân, ĐT: 7203171; Tạ Quang Thái, 220 Võ Văn Ngân, ĐT: 08-8969376; T&T, 1B Hàn Thuyên, ĐT: 7223739.

BBT có thể cho tôi biết địa chỉ website của liên đoàn các game thủ Fifa Việt Nam được không? Cám ơn quý báo. Đỗ Thanh Vũ (vu_hiep_si_2921@yahoo.com)

Bạn có thể chia sẻ niềm đam mê của mình với những người bạn tại box FIFA của diễn đàn GameVN. Nơi đây, tụ họp của những người yêu FIFA trên toàn Việt Nam, đồng thời cũng là một trong những nơi hội tụ các cao thủ mạnh nhất trong cộng đồng FIFA. Địa chỉ truy cập: *http://www.gamevn.com/forum/forumdisplay.php?f=94*.

CheatCode

Need for Speed: Most Wanted

Mã cheat	Công dụng
burgerking	Mở giải Burger King Challenge
castrol	Mở Castrol Ford GTI

Land of the Dead

Trong lúc chơi, nhấn " ~ " để mở màn hình console và nhập những đoạn mã sau rồi nhấn ENTER để kích hoạt.

Mã cheat	Công dụng
GLOCK	Lấy khẩu Glock
SHOTGUN	Lấy khẩu shotgun
MINIGUN	Lấy khẩu sử dụng đạn .50cal
SNIPER	Lấy súng bắn tỉa
AXE	Lấy búa cứu hỏa
MOLOTOV	Lấy bom xăng
ALLAMMO	Lấy 999 băng đạn cho các loại vũ khí
Kungfu	Các kiểu đánh võ

The Sims 2 Nightlife

Lúc chơi, nhấn tổ hợp phím Ctrl + Shift + C để mở màn hình console và nhập những đoạn mã bên dưới, rồi nhấn ENTER để kích hoạt.

Mã cheat	Công dụng
Kaching	1.000 $
Motherlode	50.000 $
move_objects (on hay off)	Tắt bật tính năng di chuyển và xóa mọi thứ
UnlockCareerRewards	Cho phép thêm vào các giải thưởng khác
AgeSimsCheat on/off	Thêm "Set age" vào thanh menu động
help -all	Mở danh sách các cheatcode
ShowHeadlines on/off	Làm xuất hiện quả cầu có ghi lời thoại. Rất hữu dụng cho việc dựng phim.
RoofSlopeAngle (15-75)	Trong phương thức xây dựng, tinh chỉnh độ dốc các góc nhọn trên các mái nhà.

Để xem số khung hình/giây (FPS) thì trong khi chơi game bạn nhấn tổ hợp phím CTRL + SHIFT + S, muốn tắt thì nhấn tổ hợp phím ấy một lần nữa.

XUÂN TÙNG
but-tre@but-tre.com

NHỮNG GAME HAY NHẤT 2005

Game bắn súng hay nhất:
F.E.A.R
PH: **VU Games** / PT: **Monolith**
HM: PC / ESRB: Mature

Game đối kháng hay nhất:
SOUL CALIBOUR III
PH: **Namco** / PT: **Namco**
HM: PS2 / ESRB: Teen

Game hành động/ phiêu lưu hay nhất:
RESIDENT EVIL 4
PH: **Capcom** / PT: **Capcom**
HM: PS2, GC / ESRB: Mature

Game đi cảnh hay nhất:
PSYCHONAUTS
PH: **Majesco Games**
PT: **Double Fine Production**
HM: PC, PS2, Xbox
ESRB: Teen

Năm 2005 khép lại với sự kiện gây nhiều chú ý nhất trong cộng đồng game thế giới: sự xuất hiện chính thức hệ máy Xbox 360 của Microsoft. Song ngoài cơn sốt Xbox 360, các gamer cũng không lãng quên "truyền thống" bình chọn những game hay nhất trong năm được tổ chức bởi các web site và tạp chí uy tín chuyên về game. 10 năm liên tục tổ chức sự kiện này, web site Gamespot được xem là một trong những "nhà tổ chức" có uy tín khá lớn trong cộng đồng game thế giới. Năm nay, với hơn 400.000 lượt bình chọn của các gamer trên toàn thế giới cho 20 hạng mục giải thưởng, web site Gamespot công bố danh sách những game được người chơi ưa chuộng nhất trong năm 2005 với các đánh giá khá thú vị. Tuy nhiên, trong khuôn khổ bài viết có hạn, chúng tôi chỉ xin trích đăng giới thiệu những game được bình chọn là hay nhất của năm cho các thể loại chính mà thôi.

Công Minh - Tổng hợp từ Internet

Game chiến thuật hay nhất:
CIVILIZATION IV
PH: **2K Games**
PT: **Firaxis Games** / HM: PC
ESRB: Everyone

Game phiêu lưu mạo hiểm hay nhất:
INDIGO PROPHECY
PH: **Atari** / PT: **Quantic Dream**
HM: PC, PS2, Xbox
ESRB: Mature

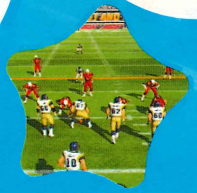
Game mô phỏng hay nhất:
TRAUMA CENTER: UNDER THE KNIFE
PH: **Atlus** / PT: **Atlus**
HM : DS / ESRB: Teen

Game đua xe hay nhất:
BURNOUT REVENGE
PH: **Electronic Arts**
PT: **Criterion Games**
HM: PS2, Xbox
ESRB: Everyone

Game thể thao hay nhất:
MADDEN NFL 06
PH: **EA Sports** / PT: **EA Sports**
HM: PS2, Xbox / ESRB: Teen

Game nhập vai hay nhất:
DRAGON QUEST VIII: JOURNEY OF THE CURSED KING
PH: **Square Enix** / PT: **Level 5**
HM: PS2 / ESRB: Teen

Game giải đố/ âm nhạc hay nhất:
GUITAR HERO
PH: **RedOctane**
PT: **Harmonix Music**
HM: PS2 / ESRB: Teen



Card đồ họa "chơi" game đỉnh

Cuộc chạy đua bất tận giữa hai "gã khổng lồ" NVIDIA và ATI mang lại cho game thủ ngày càng nhiều "bửu bối" mạnh mẽ. Nhưng để đương đầu với các game mới nhất, hệ thống cần trang bị card đồ họa mức nào?

Thế giới game ngày càng mở rộng với nhiều game mới ra lò không chỉ nhiều về số đĩa mà còn mạnh mẽ vô cùng về mặt hiệu ứng hình ảnh. Để có thể chiêm ngưỡng hết vẻ đẹp hình ảnh mà nhà sản xuất đã chăm chút từng li từng tý, bạn cần một hệ thống mạnh mẽ và đặc biệt, card đồ họa đỉnh cao.

Đỉnh cao đang là card đồ họa dòng ATI Radeon X1800 và NVIDIA GeForce 7800 nhưng có lẽ gần tầm tay đa phần game thủ Việt Nam hiện nay là card đồ họa dòng ATI Radeon X1600 và NVIDIA GeForce 6600.

ĐỈNH CAO

Nếu không eo hẹp về tài chính và sẵn sàng chấp nhận mức giá gần 500USD, bạn có thể chọn Leadtek PX7800GT-TDH (ID: A0510_42) hoặc Asus EAX1800XL/2DHTV/256M/A (ID:A0602_42) bởi chúng được trang bị hai "trái tim" cực mạnh: NVIDIA GeForce 7800GT và ATI Radeon X1800XL.

Bộ xử lý đồ họa (GPU) NVIDIA GeForce 7800GT sản xuất trên công nghệ 0,11 micron, thiết kế giao tiếp 256bit với xung nhịp nhân 400MHz, xung nhịp bộ nhớ trên 1GHz. NVIDIA kiến tạo sức mạnh kiến trúc GeForce 7 bằng những "phép thuật" CineFX 4 tạo hiệu ứng điện ảnh, IntelliSample 4 chống răng cưa, PureVideo tăng cường chất lượng video, UltraShadow II xử lý hiệu ứng đổ bóng và hỗ trợ OpenGL 2.0, bộ tạo bóng Shader Model 3.0 của DirectX 9.0. Để đảm bảo đủ điện cho hệ thống đồ họa 7800, bạn cần bộ nguồn tốt tối thiểu đạt công suất 350W thực và cần đến 450W khi chạy kép (SLI).

Bộ xử lý ATI Radeon X1800XL được ưu tiên áp dụng công nghệ vi mạch 90nm, đạt xung nhịp nhân 500MHz và xung nhịp bộ nhớ trên 1GHz với băng thông bộ nhớ 32GB/giây. Những công nghệ xử lý hình ảnh mới nhất trong DirectX 9.0 và OpenGL 2.0 đều được thực thi từ phần cứng dòng Radeon X1800.

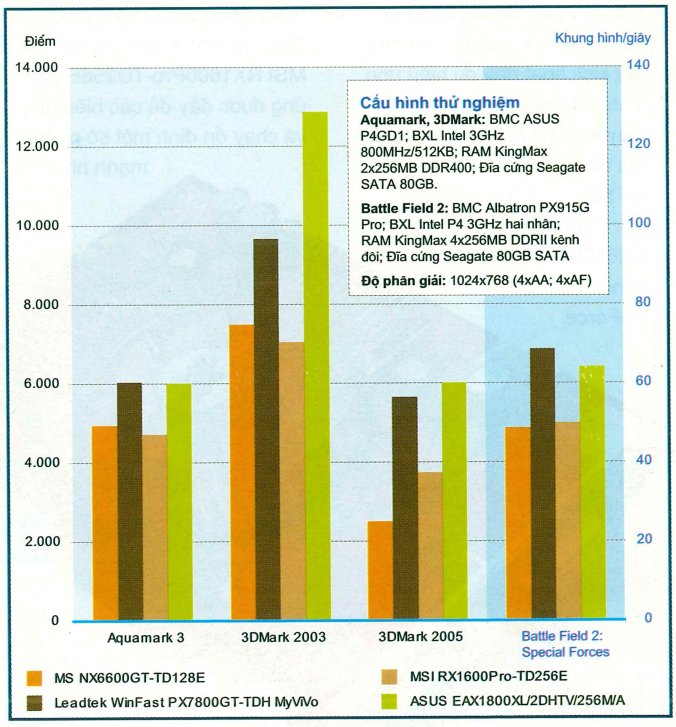
Khi thử nghiệm với một số trò chơi PC nền DirectX 9, tốc độ xử lý card đồ họa Leadtek PX7800GT-TDH và Asus EAX1800XL/2DHTV/256M/A vượt mốc 30 khung hình/giây (fps) khá xa. Tốc độ xử lý khi bật chức năng chống răng cưa 4x (4xAA) vẫn gần như ngang bằng với khi chưa bật: Doom 3 mức chi tiết High chỉ giảm 2fps so với khi chưa bật chống răng cưa; trước đây tốc độ xử lý thường giảm đi một nửa. Tốc độ xử lý chưa bao giờ rớt xuống mức 43fps ngay cả khi gánh vác "quả tạ" Doom 3 Ultra (4xAA; 8xAF).

Leadtek PX7800GT-TDH

Asus EAX1800XL/2DHTV/256M/A

Với hai chiến xa đỉnh cao trên, Thế Giới Game lướt dễ dàng qua chiến trường Battlefield 2: Special Forces nóng bỏng và game Quake 4, Doom 3 đầy ma lực cả khi thiết lập độ phân giải 1600x1200 với mức chi tiết cao nhất. Bạn thấy rõ trong Battlefield 2: Special Forces những làn nước mịn màng, dập dờn sinh động, uyển chuyển và bầu trời trong xanh không thiếu những đám mây lãng mạn trôi. Nhiều hiệu ứng kết hợp cũng đã thể hiện tuyệt vời cảm giác choáng váng mỗi lần bạn trúng lựu đạn cay: cảnh vật xung quanh lập tức bị nhòe như khi ta hoa mắt.

Dù thiết lập Quake 4, Doom 3 mức cao và kích hoạt nhiều hiệu ứng ánh sáng, khói, cháy nổ..., nhóm thử nghiệm cũng đã tự tin bước đi mà không hề gặp một lần "vấp" hình. Nhân vật bạn nhập vai vẫn có thể di chuyển, bắn và ẩn nấp nhanh nhẹn cả trong một cảnh hoành tráng của Quake 4 là bạn lạc vào trận chiến với vô vàn robot đuổi bắn trên mặt đất, chiến đấu cơ đủ loại vần vũ trên bầu trời, các khẩu thần công đất đối không liên tục khạc những viên



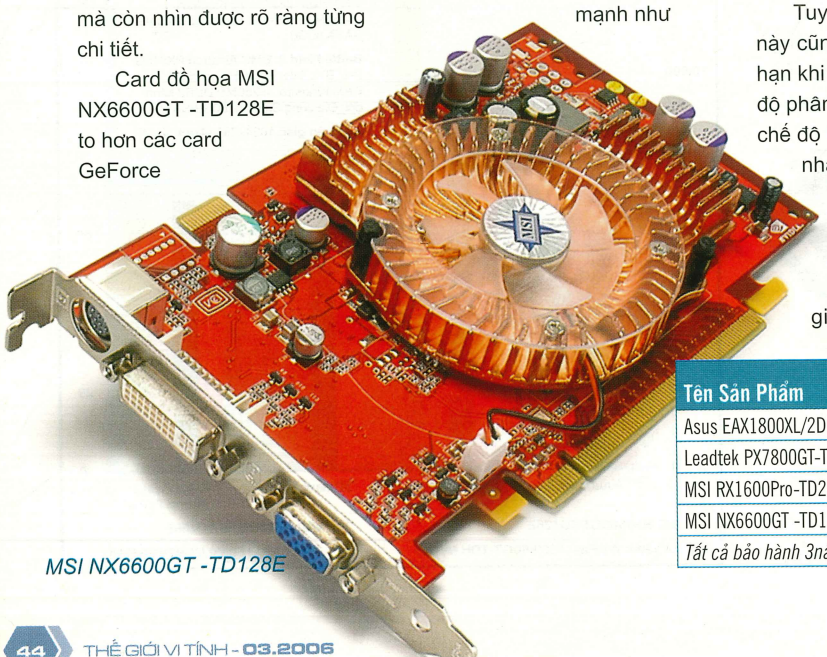
đạn ánh sáng xanh...

Độ phân giải tối đa mà card Asus EAX1800XL/2DHTV/256M/A hỗ trợ lên đến 2560x1600. Điểm 3DMark cũng thể hiện rất rõ sự vượt trội của phiên bản Asus AX1800XL/2DHTV/256M/A với hai kỷ lục vừa thiết lập 12.864 điểm 3DMark03 và 6.006 điểm 3DMark05. Nhìn điểm số khá cao tại những thử nghiệm game và 2 kỷ lục mới xác lập, chắc hẳn bạn sẽ thấy tự tin đón nhận thế giới game bao la, huyền bí với Asus EAX1800XL/2DHTV/256M/A.

MẠNH VỪA ĐỦ

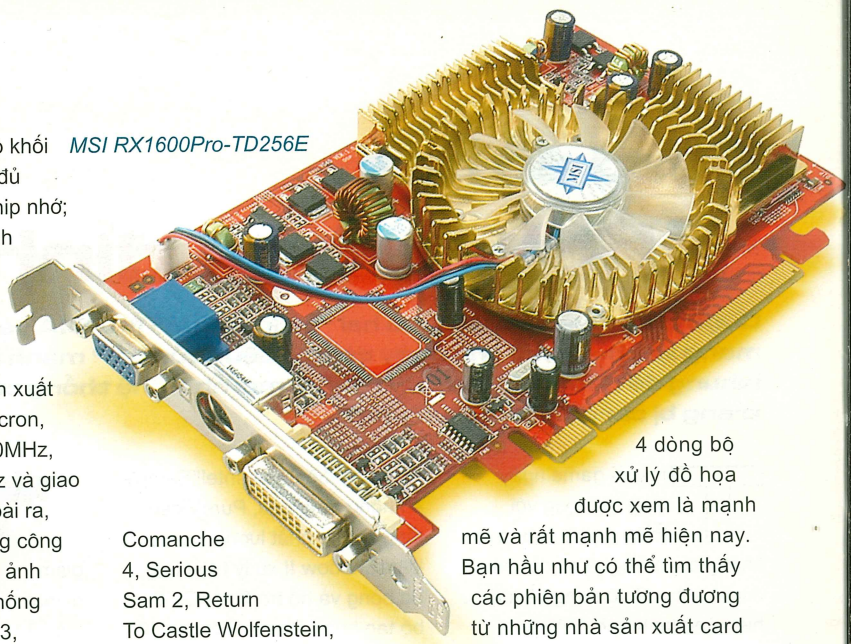
Khi thử nghiệm card MSI NX6600GT -TD128E (ID: A0506_48) với game Battlefield 2: Special Forces và Quake 4 chế độ khử răng cưa 4xAA và 4xAF, bạn vẫn có thể chiêm ngưỡng trọn vẹn khung cảnh đẹp chân thực mà không hề bị khựng hay đứng hình. Kể cả khi thể hiện cận chiến với nhiều hiệu ứng đồng thời như cháy nổ, bắn tên lửa, nhiều nhân vật cùng di chuyển..., card vẫn xử lý rất tốt. Bạn có thể cảm nhận mặt nước óng ánh dát vàng từ xa và nhìn rõ thế giới thủy cung sống động khi lặn xuống. Cùng một game nhưng bạn sẽ có cảm nhận khác biệt hoàn toàn giữa lần thiết lập đồ họa mức trung bình và mức chi tiết nhất. Khi kích hoạt đầy đủ hiệu ứng hình ảnh, bạn không chỉ nhìn thấy khung cảnh đồi núi xa hơn mà còn nhìn được rõ ràng từng chi tiết.

Card đồ họa MSI NX6600GT -TD128E to hơn các card GeForce 6600GT cùng loại và có khối tản nhiệt bằng đồng to đủ bao phủ GPU và các chip nhớ; góp phần vào sự ổn định của hệ thống. Quạt lớn nhiều cánh giúp khí lưu thông hiệu quả hơn và giảm ồn đáng kể. Card được sản xuất trên công nghệ 0,11 micron, đạt xung nhịp nhân 500MHz, xung nhịp bộ nhớ 1GHz và giao tiếp bộ nhớ 128bit. Ngoài ra, NX6600GT còn sử dụng công nghệ tạo hiệu ứng điện ảnh CineFX 3.0, kỹ thuật chống răng cưa IntelliSample 3, UltraShadow II giúp tăng cường các hiệu ứng đổ bóng trong game và hỗ trợ OpenGL 1.5. Khi thử nghiệm với các game nặng sử dụng DirectX 9, khác với nhiều card đồ họa cùng loại, MSI NX6600GT-TD128E vượt mức 50fps cả trên game Doom 3 tại chế độ họa tiết cao (High).



MSI NX6600GT -TD128E

MSI RX1600Pro-TD256E (ID:A0602_42) trang bị bộ xử lý ATI Radeon X1600PRO xung nhịp 500MHz, xung nhịp bộ nhớ trên 800MHz; hỗ trợ DirectX 9.0 và OpenGL 2.0, bộ tạo bóng Shader Model 3.0. Khả năng xử lý trên đủ để bạn chơi hầu hết các trò chơi máy tính mới và "dư dả" để bạn bật hết hiệu ứng những game DirectX 8 và OpenGL 1.x mà không sợ giật hình. Kết quả thử nghiệm của Test Lab cho thấy card đồ họa MSI RX1600Pro-TD256E đáp ứng được đầy đủ các hiệu ứng và chạy ổn định một số game mạnh như Comanche 4, Serious Sam 2, Return To Castle Wolfenstein, Doom3, Unreal Tournament 2004, Farcry... trên độ phân giải 1024x768.



MSI RX1600Pro-TD256E

Mẫu ATI thể hiện màu sắc game có phần tươi tắn hơn và không còn gặp vấn đề bất tương thích với game nữa. MSI RX1600Pro-TD256E chạy tốt ở độ phân giải 1024x768 (4xAA;4xAF), trong chiến trường Ghost Town của BF2: Special Forces, tuy màn này có địa hình khá phức tạp gồm nhiều dãy phố có nhà cửa san sát, xung quanh được bao bọc bởi biển nước, đòi hỏi card đồ họa phải xử lý rất nhiều, chưa kể khi các trận đánh cận chiến có rất nhiều hiệu ứng được sử dụng như khói, lửa và đặc biệt hiệu ứng làm nhòe màn hình khi bị trúng pháo hay lựu đạn flash, nhưng card vẫn hoạt động tốt, người chơi không gặp bất kỳ khó khăn gì khi điều khiển nhân vật của mình.

Tuy nhiên hai card đồ họa này cũng đã gặp ngưỡng giới hạn khi thiết lập game Doom 3 độ phân giải 1600x1200x32bit, chế độ khử răng cưa mức cao nhất (8xSAA,16xAF): game xử lý chậm và giật hình (tốc độ giảm còn khoảng 10,9fps).

Bốn card đồ họa vừa giới thiệu đại diện cho 4 dòng bộ xử lý đồ họa được xem là mạnh mẽ và rất mạnh mẽ hiện nay. Bạn hầu như có thể tìm thấy các phiên bản tương đương từ những nhà sản xuất card đồ họa nổi tiếng như Asus, MSI, Gigabyte, Leadtek,... Vấn đề cân nhắc còn lại là giá và phụ kiện. Phụ kiện của Asus hấp dẫn với game King Kong mới nhất và nhiều tiện ích hữu dụng bao gồm ASUS GameFace Messenger cho chat hình trong lúc chơi game, GameLiveShow chia sẻ trực tuyến màn hình đang chơi, GameReplay lưu/phát lại cảnh game, VideoSecurity Online biến webcam thành camera an ninh và công nghệ Splendid giúp thể hiện hình ảnh video, game sáng, đẹp, chi tiết hơn. Trong lúc đó, người mua sản phẩm MSI thì lại được nhận một bộ đĩa CD đồ sộ (hơn 10 đĩa) với nhiều ứng dụng giải trí đa phương tiện. Ngoài ra, dòng sản phẩm Radeon X1600 và X1800 còn có ưu điểm vượt trội về hình ảnh HD mà ATI vừa đưa vào với công nghệ Avivo.

KHÁNH BÌNH

Liên hệ:

Asus: Minh Thông - 116B Bùi Thị Xuân, P. Bến Thành, Q.1, TP.HCM. ĐT: (8) 925 4321.

MSI: Silicom Hà Nội: (4) 972 0888; Silicom Đà Nẵng: (511) 750 300; Silicom Sài Gòn: (8) 821 1780.

Tên Sản Phẩm	GPU	RAM	Giá
Asus EAX1800XL/2DHTV/256M/A	Radeon X1800XL/500MHz	256MB/DDR3/990MHz	486 USD
Leadtek PX7800GT-TDH	GeForce 7800GT/420MHz	256MB/DDR3/1240MHz	
MSI RX1600Pro-TD256E	Radeon X1600 Pro/500MHz	256MB/DDR2/800MHz	149USD
MSI NX6600GT -TD128E	GeForce NX6600GT/500MHz	128MB/DDR3/1GHz	165USD
Tất cả bảo hành 3năm			

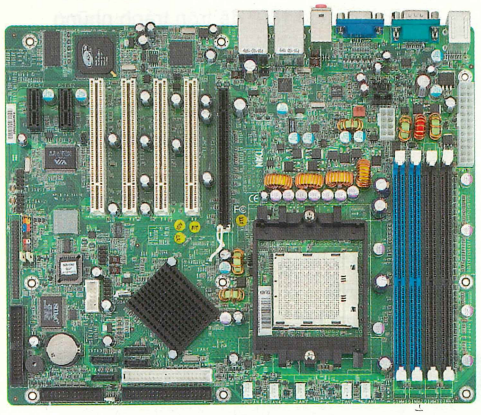
Tyan Tomcat K8E & AMD Opteron 146
Cấu hình mới cho game

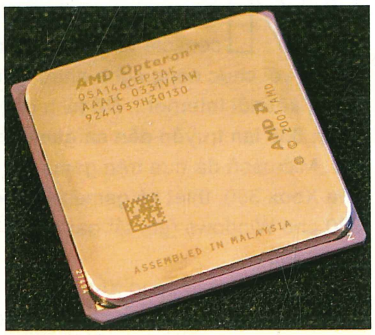
Cần bao nhiêu để ráp một PC đủ "lướt" trên Far Cry và Doom 3? Khoảng 430 USD cho bo mạch chủ Tyan Tomcat K8E và bộ xử lý AMD Opteron 146!

BO MẠCH CHỦ TYAN TOMCAT K8E

Hãng Tyan được thành lập năm 1989 và có tên trong danh sách 500 công ty tư nhân phát triển nhanh nhất ở Mỹ vào năm 1997. Sản phẩm chủ đạo của Tyan là bo mạch chủ cho máy chủ và từng dành được giải thưởng Best of Computex tại CeBIT 2005 với nền tảng AMD Opteron 8-way. Nhãn hiệu Tyan vừa đến Việt Nam và mang đến một sự chọn lựa mới cho game thủ: Tyan Tomcat K8E.

Bo mạch Tyan Tomcat K8E sử dụng chipset NVIDIA nForce 4, hỗ trợ nền tảng AMD64, công nghệ tiết kiệm điện năng PowerNow! (vốn áp dụng trên bộ xử lý AMD Mobile) với bộ xử lý AMD Opteron dòng 100 (socket 939), thiết kế 4 khe cắm RAM kênh đôi (dual channel) loại DDR-400/333 với dung lượng tối đa 4GB. Bo mạch chủ cũng có khe cắm PCI 16x để nâng cấp card đồ họa mặc dù tích hợp sẵn chip đồ họa ATI RAGE XL. Sản phẩm tích hợp chip âm thanh AC'97 5.1, hỗ trợ kết nối LAN và thiết lập RAID cho hệ thống 4 đĩa cứng SATA. Đặc biệt, trên bo mạch chủ có một LED báo trạng thái, báo lỗi như card kiểm tra bo mạch dùng khe cắm PCI đang bán trên thị trường.





BỘ XỬ LÝ AMD OPTERON 146

Đi với bộ "móng" vững chắc phải là một bộ xử lý AMD Opteron 146 "xứng đôi". Sản xuất trên công nghệ 90nm, tích hợp 1MB cache L2, socket 939 (thay vì socket 940 như dòng Opteron máy chủ), AMD Opteron 146 đạt xung bus 1000 MHz, xung làm việc 2.0 GHz và chỉ yêu cầu điện thế làm việc 1,4V.

Kết quả thử nghiệm

Benchmark	Điểm
3DMark03 (3.60)	3.919
3DMark05 (1.20)	1.583
3DMark06 (1.02)	597
PCMark04 (1.30)	3.727
Game	**fps**
Doom 3 (map Mars City)	39
Far Cry (patch 1.30, map Pier)	43
Call of Duty 2	90
Quake 4	15
Price of Persia 3	46

Độ phân giải 1024 x 768, 0xAA, 0xAF. Tinh chỉnh đồ họa mức cao nhất có thể. Riêng chạy Call of Duty 2 với chế độ DirectX 7.

THỬ NGHIỆM VÀ ĐÁNH GIÁ

Hệ thống xây dựng trên Tyan Tomcat K8E và bộ xử lý AMD Opteron 146 còn cần thêm RAM 512MB, card đồ họa NVIDIA GeForce 6200 128MB. Thử nghiệm được tiến hành với trình điều khiển đồ họa (driver) 81.98 mới nhất, hệ điều hành Windows XP SP2 và DirectX 9c. Bước cài đặt hệ điều hành và game thử nghiệm diễn ra khá trơn tru dù chip đồ họa tích hợp có lúc không hiển thị được màn hình Windows.

Bước vào thế giới game DirectX 9, bạn dễ dàng nhận thấy sự cần thiết phải nâng cấp RAM bởi tốc độ nạp game, chuyển màn khá chậm. Với độ phân giải 1024x768, không bật khử răng cưa (0xAA), bật tính năng lọc bất đẳng hướng ở mức trillinear, và cấu hình đồ họa mức tối ưu nhất, hệ thống đạt tốc độ xử lý đạt mức chấp nhận được trên cả Doom 3 (38,90 khung hình/giây-fps) và Far Cry (43,19 fps). Bước vào thế giới ảo huyền diệu của xứ sở Ba Tư trong game Prince of Persia 3, bạn dễ dàng cùng chàng hoàng tử xứ Ba Tư chiến đấu với những con quái vật hung tợn và thực hiện các "cú" chạy tường ngoạn mục bởi số khung hình đạt mức 45,88 Fps khá lý tưởng! Tuy nhiên, hệ thống đã "đuối sức" trong thế giới Quake 4: tốc độ xử lý chỉ ở mức 15 Fps. Điểm 3DMark của hệ thống khá lý tưởng: 1.583 3DMark05 và khoảng 597 3DMark06.

XUÂN TÙNG
xuan.tung@but-tre.com

Liên hệ: Silicom: Hà Nội - (4) 972 0888; Đà Nẵng - (511) 750 300; TP.HCM - (8) 821 1780.

LED báo lỗi

Chip đồ họa tích hợp ATI RAGER XL

Ưu
- Sử dụng chipset nVIDIA nForce 4.
- RAM DDR kênh đôi, mở rộng 4GB.
- Hỗ trợ kỹ thuật PowerNow! của AMD Opteron.
- LED báo lỗi trên bo mạch.
Nhược
- Đồ họa onboard gặp lỗi với Windows XP SP2 32 bit.
- Âm thanh onboard chỉ đạt 5.1.

www.coolgearvn.com
Thiết bị ngoại vi và thiết bị làm mát cao cấp

Tribe BigWater SE

Big Typhoon Sonic Tower Silent Tower

Silent 775 Golden Orb 2 Beetle

Susuro Hyper L3 Hyper 48

gaming gear

QcK + 4-D S&S Mantis

Pc 150 Icemat SS 5H Icemat-B HD437

Elite Ultra Flat Media Key Multimedia

G5 MX518 Copperhead IE 3.0 Ms 6000

Dual Action Belkin N52 Momo Racing Saitek X52

PC Hardware

380W 430W 450W 470W

Dinovo LX 300 LX 500

V500 V200 Media Media

QCam Deluxe QCam Pro Q-Cam N QuickCam

Harmony 880 Curve Head phone Ipod Spk

Xem thông tin và đặt mua hàng tại
www.gamebuyvn.com
Phụ kiện và máy video game mới nhất

Playstation 2 Xbox360 Psp Gameboy Micro

C.ty TNHH Máy Tính & Giải Trí Kỹ Thuật Số Việt Nam
Trụ sở chính: 45A Lương Ngọc Quyến HN - Tel: 04 9.261841
Showroom: 127 Triệu Việt Vương HN - Tel: 04 9.743093
Cửa hàng: 149C Đội Cấn HN - Tel: 04 7.222184
MESSENGER xsoftgroup hoặc sale_vcc

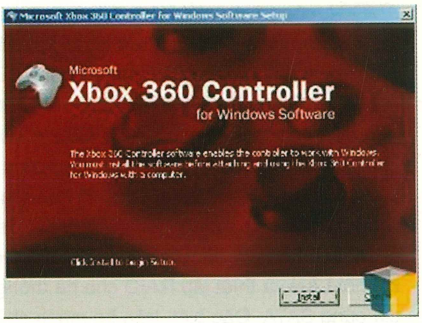
Gamepad Xbox 360
Mang chất console vào PC

Microsoft Xbox 360 thật sự ấn tượng trên nền game console và là trung tâm giải trí với chức năng nghe nhạc, xem phim, kết nối Internet... Để hình ảnh Xbox 360 lan truyền đến cả game thủ PC, Microsoft đã dựa trên gamepad của Xbox 360, thiết kế gamepad Xbox 360 cho Windows (gọi tắt gamepad Xbox 360).

Hình thức gamepad Xbox 360 đơn giản với tông màu trắng sữa chủ đạo, nút bấm xám lông chuột và kích thước nhỏ hơn gamepad của hệ máy Xbox đầu tiên. Bạn gặp lại 4 nút nhấn quen thuộc (X, Y, A, B) với bốn màu phân biệt và biểu tượng hệ máy Xbox - trên bản không dây của hệ console, nút này sẽ mở ra màn hình console cho phép quản lý kết nối người chơi. Các nút nhấn được bố trí hợp lý hơn: hai nút LB và RB được đẩy hẳn lên trên (hệ máy Xbox cũ, hai nút LB và RB được đặt ở phía trên hoặc dưới bốn nút A, B, X, Y) nên việc sử dụng các nút nhấn và cần analog trở nên linh hoạt, uyển chuyển hơn. Khác bản dành cho console, gamepad Xbox 360 cho Windows dùng giao tiếp kết nối USB.

Cảm giác đầu tiên khi dùng gamepad Xbox 360 điều khiển "nhóc" Ninja chiến đấu với lũ robot quái vật trong trò chơi I-Ninja là nút nhấn rất êm, nhạy. Cần analog điều khiển tốt giúp cho việc xoay trở góc nhìn thuận lợi. Trong những vòng đua khắc nghiệt Need for Speed: Most Wanted, cần analog một lần nữa lại mang đến sự phấn khích tột

Gamepad Xbox 360



Cửa sổ trình điều khiển

độ cho người chơi khi thực hiện những cú quay ngược 180° để trốn tránh những "con gấu Panda" (xe cảnh sát). Thế nhưng tay cầm vẫn cứ... im re khi xe "gầm rú" mặc dù chế độ rung gamepad Xbox 360 đã được kích hoạt trong cấu hình game (config).

Giá gamepad Xbox 360 cho Windows khoảng 800.000 đồng và có bán tại hầu hết các cửa hàng linh kiện máy tính.

XUÂN TÙNG
xuan.tung@but-tre.com

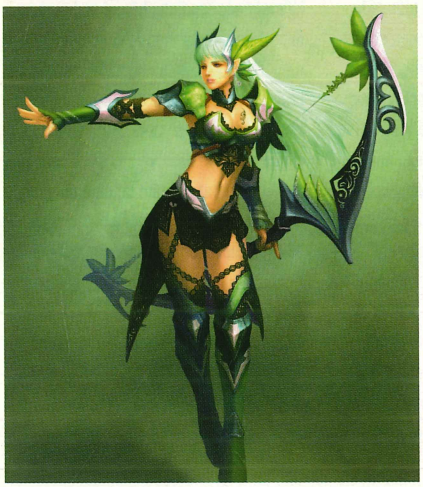
Ưu
- Nhỏ gọn, nhẹ.
- Bố trí cần analog và nút nhấn khá hợp lý, giúp thao tác dễ dàng.
- Nút nhấn cực êm, cần analog điều khiển nhẹ.
Nhược
- Phải tải về và cài trình điều khiển.
- Tính năng rung không làm việc với một số game.
- Gờ hai bên tay cầm khá thấp nên sẽ trơn đối với người dùng chảy mồ hôi tay.

Tháng Hai ngọt ngào và quyết liệt

CON ĐƯỜNG SINH TỬ

Không khí căng thẳng tràn ngập phòng họp của các vị trưởng lão tộc Nhân Thần. Đêm qua, một cuộc tấn công bí ẩn đã tận diệt một đồn biên phòng phía Đông và một số Tiên Nữ chiến binh đã mất tích. Lời kêu gọi được tung ra trên toàn thể lục địa MU cho tất cả các bang hội lên đường giải cứu và đưa những người đang gặp nạn về quê hương an toàn. Phần thưởng cực lớn sẽ được trao cho bang hội nào giải cứu được 1 trong số 20 Tiên Nữ đang mất tích.

Cuộc săn lùng phần thưởng bắt đầu lên cơn sốt ngày 22/2, ngày đầu tiên diễn ra sự kiện Con đường Sinh tử của game online MU Việt Nam – Xứng Danh Anh Hùng (*www.muonline.vn*), trong cuộc đua tranh và hy vọng của khoảng 7500 bang hội với gần 500.000 game thủ.



Nơi mất tích của nàng Tiên Nữ được gợi ý, chủ bất kỳ guild nào tìm thấy sẽmời nàng nhập nhóm (party) và có trách nhiệm đưa về thành an toàn trong khi các guild khác rình rập để cướp lại nàng từ tay guild này. Trên Con đường Sinh tử này, nếu chủ guild hộ tống bị hạ gục, Tiên Nữ sẽ tự động bỏ party và gia nhập nhóm đưa ra đề nghị tiếp theo. Guild cuối cùng đưa Tiên Nữ về làng an toàn là những người chiến thắng.

Guild đầu tiên tìm được Tiên Nữ, đưa nàng về thành an toàn sẽ nhận phần thưởng 60 viên ngọc Ước Nguyện và 600 triệu đồng zen (một đệ nhất cao thủ phải mất vài tháng mới thu thập được). Nếu là guild đoạt được nàng cuối cùng và đưa về thành, phần thưởng sẽ là 30 viên ngọc Ước Nguyện và 300 triệu đồng zen.

Ngày 19/2, ngày Chủ nhật cuối cùng trước khi sự kiện bắt đầu, 2 cuộc offline lớn đã diễn ra tại TP HCM và Hà Nội, quy tụ gần 100 chủ guild danh tiếng với mục đích mặc dù không nói ra là nghe ngóng "động tĩnh" đối phương và chuẩn bị các kế sách.

Tại server Anh Hùng, liên minh AllStar đang trong bảng Top bang hội thể hiện quyết tâm săn phần thưởng. Không chịu kém, 1 tuần trước khi sự kiện diễn ra, 3 guild cũng hàng đại gia gồm Memory, CuiBap và Phoenix đã hợp nhất với ý đồ cạnh tranh rõ rệt. Ở server Quyền Lực, liên minh các guild Hell, MandE và LegendVN đã tỏ rõ ý chí chiến thắng trước liên minh kình địch SoulClan và HaiTac.

Tuy nhiên, đông người, level cao chưa phải là tem bảo đảm cho chiến thắng; trong cuộc thi mang tính cạnh tranh tập thể này, chiến thuật mới chính là yếu tố quyết định.

Chiến thuật nào phù hợp nhất cho guild đầu tiên party được cùng Tiên Nữ? Nếu nàng đã bị guild khác nhanh chân hơn party trước, thì nên làm gì? Những chủ đề đang được bàn cãi sôi động trong thế giới MU.

Guild tìm ra Tiên Nữ ngay lập tức sẽ là mục tiêu truy đuổi của toàn thể các bang hội khác. Vì vậy việc đầu tiên mà chủ hội nên làm là thông báo triệu tập tất cả thành viên đến địa điểm tìm ra Tiên Nữ nhằm tăng cường hết cỡ binh đoàn hộ tống. Mặt khác, một việc vô cùng quan trọng, quyết định thắng thua của cả cuộc chơi là bảo vệ an toàn cho chủ Hội, vì nếu chủ hội bị "về làng" là lập tức Tiên Nữ này sẽ bỏ party để tham gia nhóm khác. Vì vậy nhiều các cao thủ đề xuất cử 3 thành viên tuyệt đại cao thủ của hội kèm sát chủ hội, những người còn lại vây kín xung quanh. Không những thế, guild còn phải đề phòng những địa điểm dễ bị phục kích, cử một số chiến binh đi tiền trạm, cẩn trọng với bất kỳ kẻ nào trên đường đi vì đó có thể là mật thám của bang hội khác... Một đề xuất được nhiều người ủng hộ là liên minh với các guild khác để tăng sức mạnh.

Trong khi đó, các guild khác sẽ truy tìm gấp rút guild hộ tống Tiên Nữ và dùng toàn lực tấn công hội này vì nếu để họ triệu tập đủ thành viên cùng các liên minh thì việc cướp Tiên Nữ sẽ khó gấp trăm lần.

Nếu Tiên Nữ bị bang hội khác đoạt mất, các bang hội còn lại nên làm gì? Một chiến thuật xuất sắc do game thủ TuyetBang, chủ guild Phoenix đưa ra là tạm tách guild làm đôi - Phoenix và Phoenix 2 - đi sát để hỗ trợ nhau. Trong trường hợp chủ guild đang hộ tống Tiên Nữ bị hạ gục, chủ guild thứ 2 kia đã có mặt để lập tức gửi lời mời party.

Rất nhiều đề xuất về cách chặn bước tiến của guild đang hộ tống Tiên Nữ được đưa ra, ví dụ phục kích đánh úp bất ngờ. Để làm được điều này, cần cử "mật thám" theo dõi đường đi nước bước của binh đoàn hộ tống Tiên Nữ, phải cử vài chiến binh rải đều trên đường về làng để hỗ trợ mật thám, chờ đến thời điểm thích hợp rồi mới ra tay.

Thời gian cũng là một yếu tố cần tính đến vì để giành giải thưởng, Tiên Nữ phải được đưa về nhà an toàn trong vòng 1 giờ đồng hồ. Nếu hết giờ nàng chưa về đến nhà, phần thưởng sẽ... ở lại trong kho mặc cho 7500 guild tức vì tiếc!

Trong trường hợp bị lạc mất dấu vết của hội hộ tống, các guild luôn có thể... đón đầu binh đoàn hộ tống ngay tại cổng làng. Tuy nhiên guild phải thật thiện chiến mới có thể chiến thắng trong trận chiến tích tắc này vì chỉ cần một sơ suất nhỏ và một chân của Tiên Nữ bước vào cổng làng, mọi nỗ lực coi như chấm hết.

THI DỊCH GAME TRỰC TUYẾN RAGNAROK

Ngày 14/2/2006, công ty VinaGame và Nhà Văn Hóa Thanh Niên TP.HCM (NVHTN) thông báo s ẽ tổ chức một cuộc thi dịch thuật tiếng Anh. Những bạn trẻ tham gia cuộc thi sẽ giúp VinaGame dịch và hiệu đính từ vựng, ngôn ngữ của trò chơi trực tuyến Ragnarok Online từ tiếng Anh sang tiếng Việt. Thông qua cuộc thi này, VinaGame và NVHTN mong muốn khuyến khích phong trào học tiếng Anh trong cộng đồng game thủ cũng như tạo sân chơi lành mạnh và bổ ích, gắn liền các hoạt động giải trí và học tập của giới trẻ.

Cuộc thi dịch thuật tiếng Anh này do Trường Đào Tạo Việt - Mỹ tài trợ. Những bạn trúng giải sẽ nhận học bổng học tiếng Anh tại trường này với tổng trị giá giải thưởng trên 80 triệu đồng, trong đó có 1 giải "tài năng" (học bổng học tiếng Anh thời hạn một năm), 3 giải "thông minh" (mỗi giải 1 học bổng học tiếng Anh thời hạn 6 tháng), 6 giải "sáng tạo" (mỗi giải một 1 năm báo Saigon Times Daily). Cuộc thi có 3 chủ đề độc lập: dịch các vật phẩm và nghề nghiệp trong game, dịch tên các NPC (nhân vật do hệ thống điều khiển), dịch các câu thoại của các vật nuôi trong trò chơi. Thời gian đăng ký chương trình bắt đầu từ 14/2/ đến 28/2/2006. Thông tin chi tiết về cuộc thi được đăng tải và cập nhật thường xuyên tại *http://ro.vinagame.com.vn/02_news/events/EnglishContest2.html* và trên trang chủ của NVHTN *http://www.nvhtn.org.vn*.

ANH HÙNG CHUYỂN THẾ

TSOnline – "Anh Hùng Chuyển Thế" phiên bản mới nhất của TSOnline Việt Nam, đã được Công ty phần mềm Asiasoft tung ra thị trường vào trung tuần tháng 1 vừa qua. Một trong những điểm nổi bật nhất

của phiên bản này là bạn có thể "Chuyển Sinh" nhân vật của mình. Sau khi "Chuyển sinh" nhân vật mang trong người sức mạnh "thiên địa linh" – một sức mạnh của đất trời và trên vai mang nặng thiên mệnh "Bình định thiên hạ".

Nhằm chào mừng những Game thủ đã chuyển sinh thành công, bắt đầu từ ngày 13 tháng 2 đến hết ngày 15 tháng 3, TSOnline Việt Nam sẽ tặng cho 10 bạn đầu tiên của mỗi Server chuyển sinh thành công những món quà trong game có giá trị và thiết thực giúp người chơi tiếp tục "Đánh Đông Dẹp Bắc" hoàn thành thiên mệnh đã được giao phó. Ngoài ra, bất kỳ Game thủ nào đã chuyển sinh còn được tặng quà ngoài game (1 chú Ba Đậu Yêu nhồi Bông nhỏ xinh xắn) để đánh dấu giai đoạn "lột xác" biến thành một vị anh hùng mang trọng trách lớn lao.

Bạn có thể tìm thấy những thông tin thú vị khác tại *www.tsonline.net.vn*.

Lễ tình nhân mạng

Trong mùa tình yêu năm nay, với những cố gắng hợp nhất thế giới ảo và thực, tất cả các game đều tổ chức hàng loạt các sự kiện cho các cặp tình nhân bày tỏ tình ý, cũng như tạo nên những khung cảnh lãng mạn dành cho các đôi tình nhân.

PTV – Giành lại miền đất hứa đã tổ chức sự kiện Sôcôla Tình yêu kéo dài 1 tuần trên toàn thể lục địa Priston, khi đánh quái vật sẽ có cơ hội rơi ra các viên Sôcôla đen hoặc trắng. Chỉ các nhân vật nữ như Nữ Cung thủ Archer, Nữ Lao thủ Atalanta hay Nữ Phù thủy Priestess mới có thể nhặt sôcôla lên. Nhưng bản thân họ không thể ăn được sôcôla mà họ chỉ có thể đem trao tặng cho các nhân vật nam – Fighter, Pikeman, Knight, Magician, Mechanician để giúp các nhân vật nam tăng sức sống. Cuộc chạy đua tìm Sôcôla đã rộ lên suốt một tuần giữa các nữ nhân vật. Hơn 15,000 viên sôcôla đã được nhặt và trao tặng giữa các nhân vật với nhau. Một phần nhỏ sôcôla được đem ra... chợ rao bán cho những cô gái không kiếm được viên sôcôla nào nhưng vẫn cứ muốn có để... tặng người yêu.

Cũng trong 1 tuần từ 8 đến 15/2, sự kiện Trái Tim Tình Yêu được tổ chức trong game MU Việt Nam – Xứng Danh Anh Hùng. Trong thời gian này, khi người chơi đánh các quái vật sẽ rơi ra những Trái Tim Tình Yêu chứa quà tặng để những đôi tình nhân trong game tặng cho nhau. Nhiều câu chuyện lãng mạn đã xuất hiện trong game như tường thuật của ColdHeart trên diễn đàn gamethu.net: "Tối qua đang lang thang ở Davias, tớ gặp một đôi "cưa" nhau, yêu nhau hay lắm. Cặp đó là Hoatigon và LionHeart, nhân vật nam quỳ xuống và nói "I love Tigon forever". Đi luyện level 1 tiếng sau quay lại vẫn thấy hai anh chị đang tặng nhau Trái Tim Tình Yêu".

Còn đối với trò TS online, vào dịp lễ thánh Valentine 14/2, các game thủ sẽ được tham gia sự kiện "Tuần Lễ Tình Yêu". Trong game, các Gamer Master sẽ đứng ra tổ chức và tham dự "lễ cưới" của các đôi tình nhân trong game, đồng thời họ sẽ tặng quà và đưa các cặp tình nhân đến những vùng đất thơ mộng để... "hưởng tuần trăng mật". Ngoài ra, khi tham gia sự kiện này các cặp tình nhân có cơ hội nhận được 1 cặp Ba Đậu Yêu Nhồi Bông.

Tham gia vào sự kiện "Valentine's Love Party" của game Gunbound, người chơi có thể gửi cho nhau những thanh chocolate ngon nhất, đẹp nhất và ngọt ngào nhất, như gửi gắm tất cả những lời yêu thương thầm kín và tế nhị cho người bạn yêu thương nhất. Ngoài ra, trong game "Valentine's Battle Party" còn có những hình ảnh lãng mạn của ngày lễ Valentine được dàn dựng rất công phu. Người chơi cũng có thể tự hóa thân cho mình trở thành vị thần tình yêu Cupid quen thuộc

CÁC ĐƠN VỊ QUẢNG CÁO TRONG SỐ NÀY

FPT - Công Ty Cổ Phần Phát Triển Đầu Tư Công Nghệ..... Bìa 3
Haloo - Cửa Hàng 41
Hiệp Lực – Cửa Hàng 40
VCC – Công ty Máy Tính và Giải Trí Kỹ Thuật Số Việt Nam 46
Viễn Sơn - Công Ty TNHH Phát Triển Kỹ Thuật Ứng Dụng .... Bìa 4
VinaGame – Công ty Cổ Phần Dịch Vụ Phần Mềm
Trò Chơi Vina..... Bìa 2

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, **vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:**

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:** game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Gioi thieu game Z
- **Giải đáp kỹ thuật:** hoidap@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Giai dap card man hinh
- **Quảng cáo, rao vặt:** trangdnd@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:** phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:** testlab@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Test card mang Z
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:** ykien@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Gop y ve noi dung

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

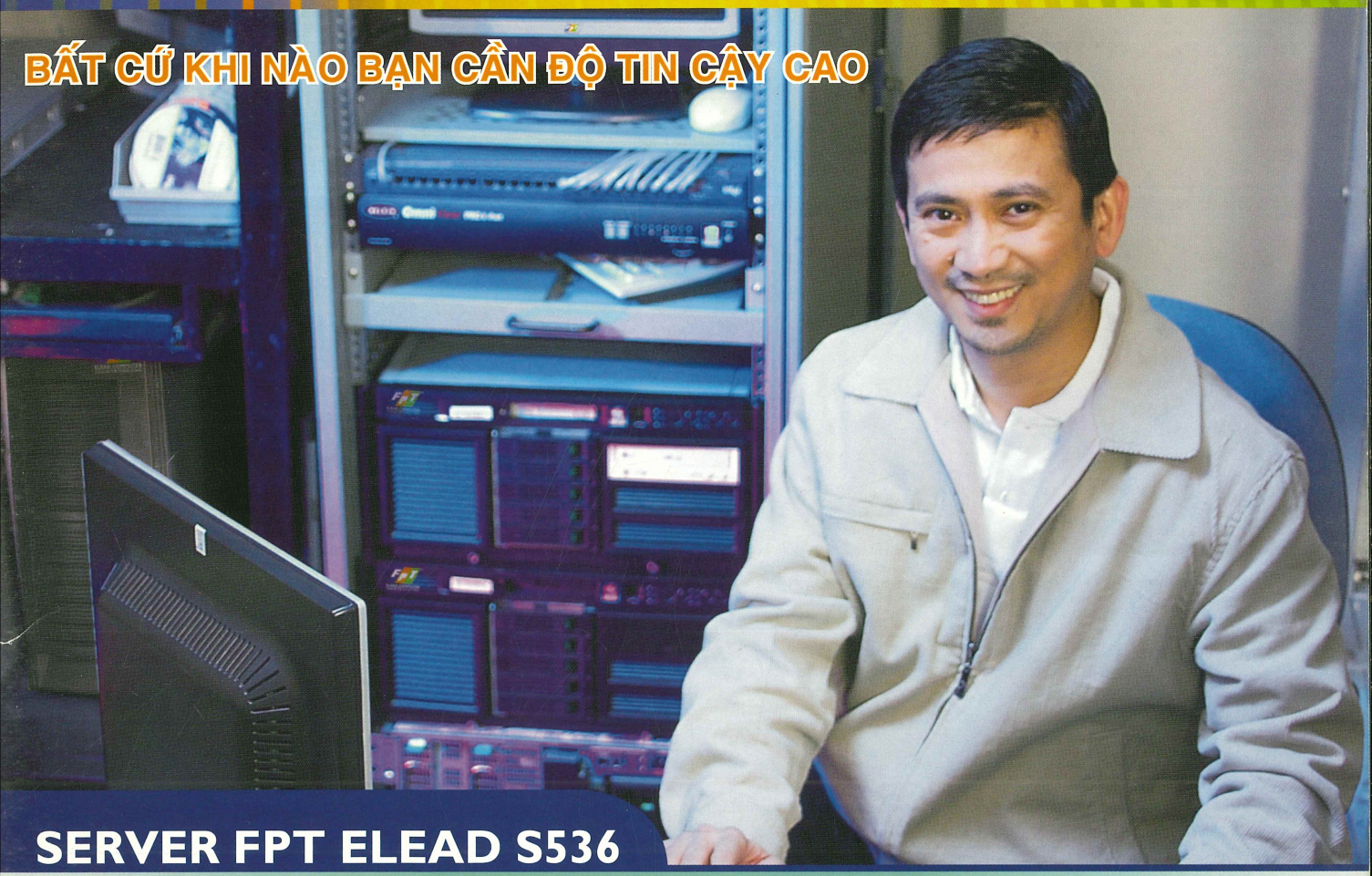
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

• Tổng biên tập: **Lê Trung Việt** • Phó tổng biên tập: **Nguyễn Thu Hồng** • Thư ký tòa soạn: **Trần Trung Hải** • Quảng cáo: **Đoàn Ngọc Diễm Trang (trangdoan@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn)** • Phát hành: **Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).**

Tòa soạn: 291 Điện Biên Phủ, Q.3, TP. Hồ Chí Minh. ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338. E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*. **Văn Phòng Hà Nội:** *Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội, tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa. ĐT: (84.4) 5 121 819 - Fax: (84.4) 5 121 822. E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn;* **Website:** *www.pcworld.com.vn.*
Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hoá Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Số lượng in: 40.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. **Giá: 7.000 đồng.**

Phiên bản tiếp theo của trò chơi trực tuyến hàng đầu tại Việt Nam
Võ lâm truyền kỳ
Sơn hà xã tắc
SẮP PHÁT HÀNH
- Hơn 8000 nhiệm vụ mới,
- Nhiều bản đồ mới, quái mới
- Khả năng chế tạo trang bị,
- Thu nạp đệ tử,
- Tống Kim mở rộng,
Cùng vô số vật dụng mới,
thử thách mới đang chờ đợi....
Xem thêm tại www.volam.com.vn
Bản quyền trò chơi thuộc công ty KINGSOFT
Công ty VinaGame và VDC phát hành tại Việt Nam
KINGSOFT
VinaGame

BẤT CỨ KHI NÀO BẠN CẦN ĐỘ TIN CẬY CAO



SERVER FPT ELEAD S536

Với FPT ELEAD S536 trang bị Bộ xử lý Intel® Xeon® , bạn có thể tin tưởng vào tính năng sẵn sàng cao cho những giải pháp quản trị quan trọng nhất đối với việc kinh doanh của bạn

S536

19.999.000

VNĐ Bao gồm VAT

Processor	**Intel® Xeon® Processor 2.8GHz** 1MB Cache L2 Upto 02 Processors FSB 800MHz
Chipset/ FSB	**Intel® E7320 Chipset with FSB 800MHz**
Memory	512MB DDRAM ECC PC 2100 Dual Channel (Max 8Gb)
Hard Disk	80GB Ultra SATA 150
Expension Slots	1 x PCI Express* x4/2 x PCI-X 66MHz 2 x PCI 32-bit/33MHz/2 x Ultra ATA 100
Network	Integrated 10/100/100 Base TX
Power Supply	500 Watt
Raid Support	Built in RAID-0,1
Optical	52X
Floppy Disk	1.44MB
System management	Intel® Server Management 8.0
Operating Systems S/P	Windows 2000 Advanced Server/ Windows 2003 Server...
Limited Warranty	03-Years Limited Warranty

Option

Monitor	15" Elead CRT	1,300,000 VNĐ
	15" Elead LCD 3D Color Digital	Call
Hard Disk	80/120/160 GB Ultra SATA 150 7,200rpm	Call
CPU upgrade	Intel Xeon 2.8GHz/ 3.0GHz 1Mb L2 cache	Call
Hotswap Kit	For Hard Disk SATA 150 7200rpm	Call

FPT ELEAD®

CÙNG ĐI TỚI THÀNH CÔNG

Nhà sản xuất máy tính số 1 Việt Nam

Trụ Sở Chính
89 Láng Hạ, Hà Nội.
ĐT: 04. 8560 300 Fax: 04. 8560 315
41 Sương Nguyệt Ánh, Q.1, TP. HCM
ĐT: 08. 9252 545 Fax: 08. 9253 145

Công Ty Phân Phối FPT:
101-108 A1 Vạn Phúc, Đống Đa, HN
ĐT: 04. 7260 666 Fax: 04. 7260 721
Tầng 4, 5, 6 Tòa nhà Vitek
63 Võ Văn Tần, Q.3, TP.HCM ĐT: 9330999

Các đại lý phân phối khu vực phía Nam:
Tp Hồ Chí Minh Thiên An Phú 9257175 *Ngọc Digicom 9290990 *TTC 9256175*Bửu Minh Duy 9253894 *Tân Anh Thông 9746542 *Gia Việt 9310832 *Đỉnh Thiên 8622352 *VPIT 9172267 *MTC 8589524 *Hợp Nhất 9252367 *Lê Phụng 9290607 *Trọng Nhân 9633160 *Gia Bảo 8460027 *Anh Thuận 8593462 *Tú Lộc 5882917 *G.O.L 8298117 *Đại Tường Phát 2936586 *Long Trí 9256280 *Huy Hoàng 9974031 *Tinh Khôi 8738936 *Thịnh Long 9140774*DiGiworld 929 0059. **Đà Nẵng** DNTN Hân Thịnh 0511.652378 *Phương Tùng 0511.656020*IDE 0511.825836.**Quảng Ngãi** TT T H MHQ 055.710270 *TT ĐIỆN MÁY HOÀ BÌNH 055. 841536 .**Quy Nhơn** DNTN TM Thanh Trực 056. 814627.**Phú Yên** DN TM TN Thanh Cường 057. 822376.**Khánh Hòa** CTY TNHH TM & DV CNTT NT 058. 515989 *VŨ GIA (EIS) - Nha Trang 058.826200.**Ninh Thuận** Cty Sách thiết Bị Trường Học Ninh Thuận 068.831363.**Bình Thuận** Cty CP Sách & TB Bình Thuận 062.814409 *CH Dũng Sỹ 062.828789 *CH TH&DV SáuLagi 062.843310 .**Vũng Tàu** Cty TNHH Nga Anh 064.854149 *CH MT&TBVP Vũng Tàu 064.858281 *Trường Thành 064.851222 *Hải Yến 064.541835 *Khách Đế 064.571684.**Đà Lạt** Cty Vĩnh Thái 063.837777.**Bảo Lộc** CH Châu Anh 063.710477 *CH TM&DV Tin Học T&T 063.711289.**Đồng Nai** Cty IDATA 061.842244.**Bình Dương** Cty Long Hoa 3 0650.840707.**Bình Phước** Cty TNHH Hoàn Mỹ 0651.879622.**Tây Ninh** Cty TNHH TH Tân Nam 066.824097.**Daklak** Cty TNHH TH Tây Nguyên 050. 855199 *Cty TH Ban Mê 050.814222.**Dak Nông** CN Cty TNHH Phương Nam 050.815172.**Gia Lai** DNTN Vĩnh Tín 059. 823432 *CN Cty Tin Học Tây Nguyên 059. 875821.**Komtum** Cty Vĩnh Tín 060.863351 *Xuân Hải 060.910055 *Kim Thịnh 060.862111.**Kiên Giang** Cty Sách Thiết Bị Trường Học Kiên Giang 077. 862125 *DNTN Nam Phương 077. 869326 *DNTN Tây Nam 077. 870845 *Như Ý 077.861095 *Tiến Phát 077.875478.**Long An** CTY TNHH Anh Việt 072. 835378.**Tiền Giang** Quốc Tín 073.879939.Cần Thơ CTC 071.820820 .**Cà Mau** CTY TNHH CN TH Minh Khôi 0780. 8222 *Cty TNHH Huỳnh An 0780.822391 .**Bạc Liêu** Tân Việt Văn 2 0781.848057.**Bến Tre** Trung Huy 075. 817297 *Phương Nam 075.829606.**An Giang** Thiết Bị Văn Phòng "103" Long Xuyên 076. 841096.**Vĩnh Long** Cty TNHH Mekong 1 070.820778.**Sóc Trăng** DNTN Gia Hòa 079.824067.**Đồng Tháp** CH VT Nhật Minh 067.853107.**Trà Vinh** VT Trà Vinh 074. 856972.**Hậu Giang** Cty TNHH TBVP Nam Phương 071. 870950.

Tính năng sẽ thay đổi tùy thuộc vào các phần cứng và phần mềm cụ thể do bạn sử dụng

intel inside XEON™

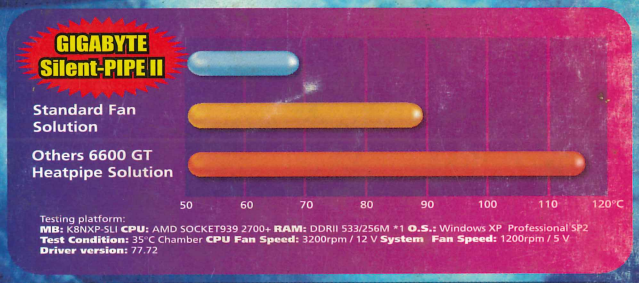
Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium and Pentium III Xeon are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

www.elead.com.vn

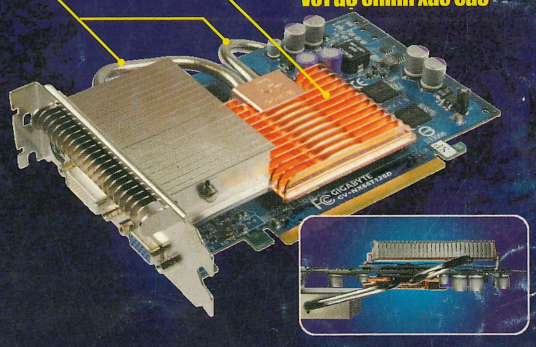
SILENT-PIPE II

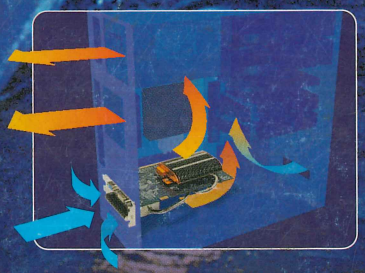
SOUNDLESS HEAT PIPE TECHNOLOGY

NHÀ VÔ ĐỊCH VỀ CÔNG NGHỆ LÀM GIẢM TIẾNG ỒN



- Thiết kế dựa vào sự đối lưu
- Sẵn sàng cho các ứng dụng 3D
- Được thiết kế theo kiến trúc tích hợp
- Tương thích công nghệ SLI và không bận tâm về tiếng ồn
- Ống dẫn nhiệt hiệu suất cao
- Bộ dẫn nhiệt được đúc khuôn với độ chính xác cao



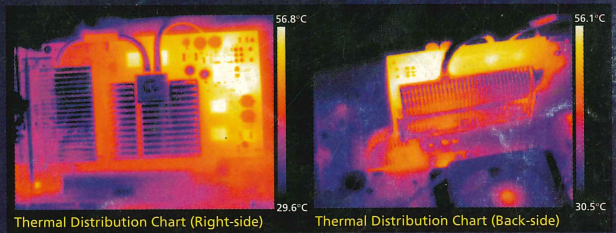


Thiết kế dựa vào sự đối lưu tự nhiên

Công nghệ Silent-Pipe II đã khéo léo dựa vào sự chênh lệch nhiệt độ giữa bên ngoài và bên trong thùng máy, tạo nên một hệ thống đối lưu tự nhiên làm cho hơi nóng bên trong thùng máy tự động di chuyển ra bên ngoài

NX66T256DE/NX66T128D-SP

- Powered by NVIDIA GeForce 6600GT VPU
- Supports NVIDIA SLI Technology
- Supports PCI Express and 8 pipelines
- Microsoft DirectX 9.0C and OpenGL 1.5 support
- Integrated with 256MB DDR2 / 128MB GDDR3 memory and 128-bit memory interface
- Features DVI-I / D-sub / TV-OUT
- Supports HDTV function and HDTV cable enclosed
- Unique Silent-Pipe II design



Thermal Distribution Chart (Right-side) Thermal Distribution Chart (Back-side)

Under the thermal cam system monitoring, purple color means lower temperature, and white color means higher temperature.

GIGABYTE™
TECHNOLOGY

Nhà phân phối : MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH PT-KT ỨNG DỤNG VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1- TP. HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-8326085 Fax: 84-8-9250031
Email: ms-info@microstar.com.vn

Since 1986
GIGABYTE Technology
20th Anniversary